2005年 总第186期

Popsoft

半月刊

大众软件®



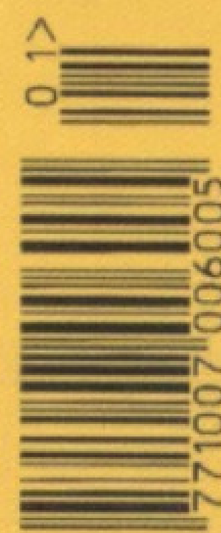
www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

01

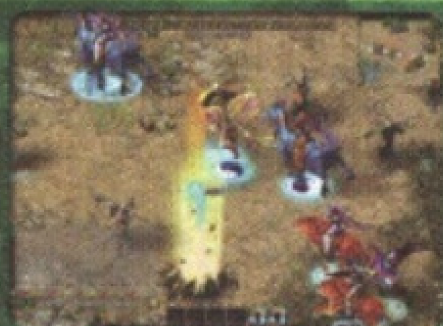
中国电脑游戏产业报告 2004年度

大众软件编辑部



ISSN 1007-0060


全新体验的即时国战


花样百出的技能系统


随心所欲的生存体系


辉宏壮丽的自建城


自主经营的怪物牧场



西山居

下期预报

实用软件：家庭个人理财软件横评
数字码头：MP3歌词问题解决方案
硬件评析：转接头大全
前线地带：2005年大作要览
攻城略地：波斯王子——武者之心
龙门茶社：游戏关卡设计谈
（特邀UBI《细胞分裂2》主关卡设计师撰写）

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立
安昌健 何先进 朱良杰
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8000
传　　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话 010-82634092
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年01月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

CONTENTS 目 录

2005年第01期 总第186期


洛奇
mabinogi
洛奇是?
www.luoqi.com.cn
世纪天成
NEXON



CONTENTS 目录

2005年第01期 总第186



UC2005 新装 新版 新形象

高清晰网络视频电话，带您走进全新的"音""画"时代

N

S



即使远在南北两极
沟通照样轻松如意

sina新浪

UC®
51uc.com
领飞五彩网络生活

编辑部报告

变化多少

变化一：整体版式

什么，你找不到编辑了？不错，原来高高在上的编辑大人们这次全被老编轰落，目的就是让编辑低调做人，虚心学习，听取意见。

变化二：栏目版式

“新品初评”栏目整体版式变化了，最突出的就是增加了评测工程师的头像。什么看起来都像“通缉犯”？小虫，记住下回的背景改成颐和园。“前线地带”栏目的风格也有全面调整，但最关键的是文章风格的调整，《魔兽世界》酷图讲解即是我们的一个尝试。其实每个栏目都有变化，不信你就和上一期来比一比。

变化三：数字码头

“数字码头”这个名字如何？这是该栏目的前生，硬件评测编辑答笛所起的名字，据说他当时正在玩《大航海时代Online》。什么，这个游戏还没出？天机不可泄漏呦。“数字码头”一出手就是一个高成本的搞怪专题，大家还满意么？什么，还要？！老编旁白：“费用自理！”

变化四：应用更新

这次前半本的变化可谓翻天覆地，栏目增加了，位置变化了，彩页增多了。“应用心得”扬眉吐气，“硬件评测”嗷嗷大叫。下面将这一切的参与、策划者风行水带到台前，坦白交代：过去的一两年中，数码产品市场大幅膨胀，因此关注“硬件评析”的读者是越来越多了，所以我们决定——把这个栏目减少几页！同时将“手机百宝箱”子栏目从“网络时代”移出，把“游戏剧场”远走后留下的页码截下若干，织成一件时尚百纳衣，名曰“数字码头”。至于将“应用心得”提至“实用软件”之后，实为接受多年来诸位读者上帝的建议，二软协作是否强强联合，请看本期。

变化五：剧场搬家

“游戏剧场”哪去了？大家找不到了么？既然是游戏的剧场，大家就到游戏部分去寻找吧。对，就在有字天书之前，如何，变得更漂亮了吧。“游园惊梦”哪去了？考虑到这个栏目也属于游戏文学的范畴，我们将它和“游戏剧场”合并在一起。今后这个栏目将以游戏小说为主，不定期地推出游戏心情的文学精品。

变化六：大众礼物

《大众软件》在2005年8月将迎来自己的十周年，同时2005年第15期也是《大众软件》的总200期，看来的确值得纪念一番。所以从年初开始，我们将期期送礼给大家，翻过这页大家就能看到精美的礼物了。奖品多多，人人有份。透露一下，下一期的礼物更诱人呦。

变化七：网游升级

网络游戏如今是铺天盖地，电子竞技也是气势如虹。这两大部分内容早已不甘久居人下，于是乘着本次改版也纷纷“起义”。网络游戏栏目全面霸占“在线争锋”，而电子竞技内容也以“极限竞技”的栏目名称独立门户。

变化八：榜单加量

都说我们的TOP TEN变化小，从2005年开始，我们增加网吧游戏榜。这个榜不用大家来投票，只要大家在网吧玩游戏，我们的信息员就潜伏在你们身边，悄悄地记录。什么？还没变化，看来你要跟上形势玩玩新游戏了。什么？不知道哪个新游戏好玩，看我们的杂志啊！大家要是在网吧发现什么新游戏特别流行快来告诉我们，也许就会发展你做我们的信息员呦。

变化九：封面变脸

这个变化本来应该在第一位说，但是大家想必都已经发现了，所以不罗嗦了。好还是不好，大家来定。

……

一连说了9个变化，中国数字“九”为最大，何况我们的改版离十全十美还差十万八千里，所以就说这么多吧。不过说来容易做来难，从2004年6月开始策划，10月开始实施，九死一生，如今和大家见面更加感到忐忑不安。大家对于改版有什么意见和想法，希望来信告诉我们，我给大家准备了光电鼠标，夸奖者有份，批评者……

说了这么多变化，其实还有很多没有变化的东西，比如6.80元的定价、比如“大众软件”四个金灿灿的大字招牌，更有我们办刊的风格，还有爱。

King@popsoft.com.cn

完成于改版完成

大众奖品区

林晓：编辑部终于决定给我一页彩色页码了！感动得呜哩哇啦。要知道，我已经N久没有看到自己版面的彩色了，我还以为世界就是蓝黑双色的……不过，这彩色可不能乱用，是用来展示编辑部各种活动的。从这期开始，大家就能更清楚地知道各种读者活动的奖品和获奖情况了。我们的奖品可是很丰富多彩的呢，怎么样，赶快来参与吧！

人人有礼大派送



2005年第1期《大众软件》将赠送价值15元的101远程教育网周卡。101远程教育网(www.chinaedu.com)，由北京一零一中学和北京高拓公司创办于1996年9月，是国内首家中小学远程教育网站。目前由北京101中学、北京四中、北大附中、人大附中、北师大附中（小）、首师大附中（小）、北师大实验中学、天津南开中学、北京知春里小学等以北京为主的全国各地近50所名校的数百名一线优秀教师任教，其师资力量强、服务质量优质，曾多次获得互联网相关机构及多家媒体的奖项。目前101网已有近数百万受益用户及几十万正式交费用户,在全国设立了500余家分中心和代理机构，并拥有3000多所学校集团用户。本次附送的周卡市面价值15元，适用于小学三年级到高三各年级，此卡可免费提供101网校单年级单科7天使用时间，可以使用除“疑难解答”外的各项服务功能（免费不包含上网电话费与Internet服务费）。使用时在www.chinaedu.com选择OEM用户，或输入http://www.chinaedu.com/study直接进入，输入“用户名”和“口令”，并按屏幕提示注册用户信息并选择年级和科目，即可使用101网校的服务。一经注册，系统开始计时，使用期为7天。

2004年20期网游周边活动获奖名单

（问题请参阅20期第175页）

奖品为《石器时代》主题T恤、便签本和手机链。



福建 张闽玥　上海 李祥　广东 李钟平
天津 侯莉敏　湖南 袁思锐

幸运读者名单

2004年16期——17期 奖品为游戏修改软件《金山游侠V》。

16

北京 姚春媛　天津 李京　安徽 卢峰　吉林 隋潮
福建 郭慧璜　云南 王君梦　湖南 李江宁　浙江 范达
广西 玉晋　甘肃 耿天蛟



17

北京 申学超　河北 田振善　河南 魏可林　广东 陈敬彬
浙江 叶明明　江西 郭亮　云南 柳永能　江苏 奚衍强
山西 张天瑞　天津 陈健

2004年18期 奖品为毛绒抱枕折叠被。

18

山东 于伟　四川 何尚书　浙江 范达　上海 尹维
河北 崔玮　黑龙江 蒋楠　河北 陈琛汝　湖北 王攀
江西 钟菲　广东 许小青



2004年19期——20期 **奖品为杀毒软件《金山毒霸6》**



19							
河南	袁航	湖南	郭旭	河北	王昊	湖北	谷栗
上海	齐程	北京	姜振	山东	仲冬玥	吉林	刘圣伟
湖北	段诚	浙江	楼聪汇				

20							
山东	王雯雯	辽宁	鄂琪	甘肃	王彭	安徽	陆鑫
湖北	邱宇	河南	高旭	青海	杨成琼	江苏	叶以凡
云南	张宁	广东	宋云峰				

2004年21期——22期 **奖品为《大众软件》编辑部提供的游戏小说精华本。**



21							
福建	陈志益	上海	俞凤磊	江苏	叶传艳	湖南	赵腾飞
河南	白萌	浙江	朱奇	贵州	胡涵洋	辽宁	邢巍
山东	吕明						

22							
山东	卢宏伟	安徽	刘飞雪	浙江	陈志豪	山东	杨寿江
湖北	范为	北京	廉括	江苏	李润	甘肃	梁嘉文
黑龙江	史博文	广东	柳徐昊				

TOP TEN投票幸运读者名单

信投：选票见每期杂志中所夹的读者咨询卡。

奖品为东方娱动提供的策略类游戏《信徒 II——精灵之崛起》与袖珍台灯。





山东	石亮	北京	陈嘉铭	天津	李新宁	河南	郭天鹏
吉林	王唯任	四川	唐洪宁	重庆	方铮	福建	蔡婉贞
上海	王良	北京	冯金	河北	李彬	浙江	郑益丹
广东	区杰盛	广西	王承纲				

网投：投票地址 http://www.topten.com.cn

奖品为东方娱动提供的动作冒险游戏《加勒比海盗》与袖珍台灯。





云南 张鹏　北京 章鱼　云南 倪和朋　山东 李飞
江苏 蔡海华　北京 李卓　江苏 张涛　山西 王秀礼

手机投票：规则请见每期杂志中所夹的读者咨询卡。

奖品为游戏T恤衫和点卡。



130XXXX3136	130XXXX4730	131XXXX1864
131XXXX4120	131XXXX2901	



本期快评手将收到有《大众软件》全体编辑签名的笔记本一个。
所有奖品将在杂志上市后两周之内寄出。

大众奖品区



政府为什么要“违法”？

——近3000万元政府采购大单惹来的争议

■本刊记者 阳光

2004年11月17日，北京市政府采购网发布的公告显示，微软产品代理商北京晨拓联大科贸有限责任公司在没有经过公开招标的情况下，获得了总价2952万元的北京市政府“计算机操作系统及办公套件正版软件”分包项目采购大单。


北京市副市长范伯元正在讲话。

2004年11月27日，北京市政府采购网发布《北京市信息化工作办公室“计算机操作系统、办公套件、信息安全等正版软件供应商”政府采购项目成交结果的更正通告》，原定“计算机操作系统及办公套件正版软件”分包项目采购计划以“采购人的要求”为由取消。

仅仅相隔了10天的时间，从获得到失去，微软在这样一个变戏法的过程中感受了北京市政府“变脸”的速度。从古至今，政府向来是一言九鼎的角色。这一次是什么让政府在这样一场翻云覆雨的闹剧中扮演了主角？


《政府采购法》节选至第十条。

事实上，微软早在2002年3月就已经在上海市政府采购中，以7500万元的大单击败了所有国产软件厂商。不过那个时候国产软件厂商对这样的结果只能默默承受，痛定思痛后决定奋起直追，提高自己的产品质量，增加竞争的砝码。2002年6月29日，第九届全国人民代表大会通过了《中华人民共和国政府采购法》（以下简称《政府采购法》）。这一法律法规的出台，意味着中国各级政府的大规模采购程序有了法律的依据，而采购过程也会受到法律的约束。同时，这一法规的出台也如同给国产软件厂商吃了一剂“定心丸”，有了依据，腰杆也硬了起来，因为《政府采购法》第十条明确规定：政府采购应当采购本国货物、工程和服务。

然而《政府采购法》出台两年后，国产软件厂商还是在天津市政府采购过程中惨遭淘汰，又险些输掉北京市政府采购的竞赛。为什么北京市、天津市政府要在众目睽睽之下置国家利益和安全不顾，顶上“违法”的大帽子去选择国外厂商微软的产品，而不愿意选择“质优价廉”的国产软件产品？也许我们能从北京市副市长范伯元最新的讲话中寻找到答案的影子，“支持国产软件的发展是一个循序渐进的过程，要根据国产软件企业能力的提升，来实施这个应用，不断加大力度。但是，就目前看来，国产软件在技术实力上，与强大的微软依然存在着难以逾越的差距……”

2004年12月7日，山西省政府近200万元软件采购工作结束。据山西省政府采购中心信息部官员桑国平证实，虽然微软中国参与了此次采购的5项竞标，但是并没有影响国产软件的大获全胜。山西省政府此次采购的结果不知道是不是受到了10天前北京市政府采购事件的影响。不过，10天后北京市政府采购的最终结果还没有出台，国产软件厂商与微软之间的这一次竞争将会以怎样的结果收场还是一个未知数。但是加入WTO之后中国的各行各业都必须面对来自世界的竞争，国产软件厂商应该如何在这样残酷的竞争中生存、逐渐壮大并取得最终的胜利，才是我们最关心的问题。（详细报道及评论参见本期专栏评述的相关内容。）

半月看点

诚信自律同盟自律细则出台

近日，新浪、搜狐、网易公布中国无线互联网行业“诚信自律同盟自律细则”，同时还宣布该同盟的网站（http://www.ctws.org.cn）正式开通。该同盟是以上三家门户网站自发组织成立的非盈利性商业同盟。新浪CEO兼总裁汪延、搜狐公司董事局主席兼CEO张朝阳、网易创始人兼首席架构设计师丁磊共同表示，希望通过公布同盟自律细则，推进中国无线互联网行业“诚信自律同盟”的发展步伐，为中国无线互联网行业打造一个诚信的品牌。


互联网协会秘书长黄澄清（左二）到场发言。

私自开设网吧可处行政拘留

首次提请全国人大常委会审议的《治安管理处罚法草案》规定，违反计算机信息网络上网服务营业场所管理规定，未经许可擅自设立上网服务营业场所或者擅自从事上网服务经营活动，情节严重的，除依法处罚、取缔外还会被处10日以上15日以下的行政拘留。

2004协同软件产业发展高峰论坛在京举行


倪光南在会上发表讲话。

2004年12月7日，由北京软件产业促进中心主办的2004协同软件产业发展高峰论坛在北京举行。北京市科

委、北京市信息办作为指导单位希望通过此次峰会，使各大软件厂商共同推动国内软件产业的发展。会上，中国工程院院士倪光南发表了“协同与信息化”的演讲；国家应用软件产品质量监督检验中心，以“软件测试的协同”为主题进行了演讲。此外，IBM、Intel、点击科技、用友、神州数码等厂商也分别阐述了各自在协同软件市场的发展方向及前景。

手机输入大赛落幕

近日，由中国科学技术协会、中国中文信息学会、中国新闻技术工作者联合会主办，北京汉王科技公司协办的中国首届手机中文输入大赛暨汉王杯个人手机输入大赛在人民大会堂隆重落幕。中科院院士倪光南出任大会主席，信息产业部和国家新闻出版总署的相关领导也前来助兴。此次中国首届手机中文输入大赛有30多种汉字手机输入技术亮相，充分展示了国产输入技术的先进水平。汉王科技手写输入法、黄码输入法、数字五笔输入法都参加了大会活动。

前沿技术

MP3多声道编码技术“MP3 Surround”出现

2004年12月初，Thomson宣布由Fraunhofer IIS和Agere联合开发的MP3编码技术MP3 Surround，使MP3格式的音乐实现了多声道环绕效果，并保证了文件的大小。该技术提供了良好的兼容性，可在现有的MP3软件、MP3播放器上正常使用；还可应用于网络音乐发布、广播系统、PC视听、游戏音效、消费类电子产品和车载音响等各个方面。

影碟机新标准FVD出台

2004年12月8日下午，威刚科技召开“红光碟 中国芯”发布会，宣布推出中国人自行研发的新一代高清影碟机标准FVD。该标准在压缩技术、盘片物理规格和防拷贝技术方面都与目前国内的三大高清标准有很大不同。FVD单面单层的碟片容量达到5.4GB，在1280×720的高分辨率下可播放135分钟；采用8/16位纠错编码方式。威刚称FVD将成为国内最优秀的高清标准。

上市信息

DEC小型存贮卡上市

近日，DEC中恒推出Mini SD和RS-MMC两种小型存贮卡，主要应用于小型数字相机、数字摄影机、相机式手机、个人数字助理（PDA）、MP3随身听和便携式计算机等。前者尺寸为原来SD卡的1/2，读取速度为6MB/s，写入速度为4.8MB/s；后者体积为MMC卡的1/2，可通过转接卡兼容MMC卡。

近邻来访
——印度NIIT软件培训公司CEO来到中国

■本刊记者 龙猫


教育部部长周济（左二）访问NIIT。

提起印度，你首先会想到什么？是佛教的发源地还是可与中国比肩的人口数量？是贫困、保守和落后还是软件超级大国？印度只用了20年时间就从一个贫困落后的第三世界国家，发展成为全球继美国之后的第二大软件超级大国，吸引着微软、英特尔、甲骨文等国际公司纷纷在印度建立研发基地。探究印度软件产业飞速发展的原因，除了政府大力支持、先天语言优势、对机遇的准确把握之外，其独特的软件人才培养机制也起着非常重要的作用。现在越来越多的软件技术培训公司将其成功经验带向全世界，而印度国家信息技术学院（NIIT）就是其中一家。

2004年12月3日，NIIT的CEO Vijay K.Thadani借参加第二届印度制造产品展览会之机前来中国访问，记者在此期间对他进行了采访。

对于NIIT进入中国的原因和2005年的发展计划，Vijay K.Thadani回答说，NIIT希望通过自己的IT人才培训对中国的IT业发展做出贡献。另外，希望利用自己在中国教学的经验帮助更多的印度企业消除两国之间的文化隔阂，使它们尽快融入中国的发展环境。2005年内，NIIT将在中国中、高等学校中开展软件项目管理和软件工程等培训课程，以满足中国在未来三到五年内对软件人才能力的需求。

当记者问到NIIT以何种形式有针对性地在中国学校内开展培训课程时，Vijay K.Thadani的回答是，目前NIIT已在中国开设了25所大学，针对中国学生的特点，保持与IT界的互动合作，对学生因材施教提供了两种培训方式：一种是在中国建立自有品牌的培训中心，另一种是将培训课程融入大学教育科目。

谈到欧美国家的IT服务业正向印度和中国转移，中国和印度分别具有什么优势，最终将形成何种竞争态势时。Vijay K.Thadani表示，无论中国还是印度都将在软件外包服务中获得很大收益，而中国在游戏软件的开发上会占更大优势；中国和印度人口加起来是世界人口的三分之一，那么中国和印度也将获得全世界三分之一的业务。

最后记者请Vijay K.Thadani对中国的软件企业在开发通用软件方面受到很多不利因素的影响而在市场竞争中经常处于劣势的现状以及今后中国的软件会向何种方向发展发表看法。Vijay K.Thadani告诉记者，随着中国在各项领域的发展，会产生大量的针对中国本土环境的软件需求，因此中国的软件企业仍然有很大的发展空间。


NIIT公司CEO Vijay K.Thadani

“我们见到了POP EVERYTHING！”
——ATI公司高层做客《大众软件》

■本刊记者 心鹰


杂志社负责人与ATI高层亲切交谈。

2004年11月25日，北京天气骤变，阵阵狂风吹得街上的行人东倒西斜。下午2点，正当我们还在担心ATI公司的客人能否顺利到达的时候，ATI全球公关经理Chris Evenden先生，亚太区公关经理Gina Chao小姐等一行四人已经来到了《大众软件》杂志社。在与杂志社领导及各刊物编辑简单地寒暄过后，双方很快进入会晤主题。对编辑而言，很多针对这家全球著名显示卡生产厂商的问题将在今日得到解答。而对于ATI高层而言，这次来访本刊的目的则十分明确：交流合作经验。

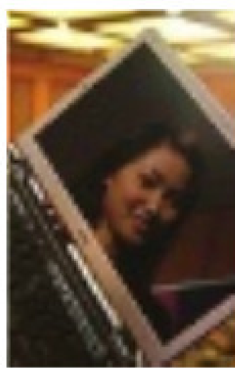

ATI公司全球公关经理Chris Evenden先生。

双方交流的主要焦点集中在对目前的中国电脑市场的理解上。目前中国PC用户中，有70%是DIY用户，消费者对显示卡的需求可以说是相当庞大的。如果ATI方面能够承诺能给予媒体提供最新的显示卡和最快的评测信息，这对购买杂志的消费者而言无疑将具有很大的帮助；其次，对于ATI能否建立一个介于公司内部论坛与第三方论坛间的‘媒体论坛’、并提供以往产品的资料库以方便于媒体与厂商间的沟通等问题双方也进行了深入交流。

由于杂志社的几本刊物都是以“大众”（POP）二字为开头的，所以Chris Evenden先生非常幽默地把我们的刊物统一称为“POP EVERYTHING”。他还在这次走访中表示，中国市场我们是极为重视的，只要是有利于这个市场的行为，ATI都会去尝试。2004年，ATI推出了基于PCIE系统的显示卡X800；上一代的9800显卡也将与热门游戏《半条命2》捆绑销售；ATI还为游戏专门定做了驱动程序。2005年，ATI将会进一步加强同媒体间的合作，及时提供最新的硬件、软件进行评测，甚至会提供相应的正版软件序列号。相信这对于我们的合作会有很好的促进作用。而这次对《大众软件》的走访正体现了他们对于媒体的重视。P


ATI公司一行与评测室工作人员合影留念。

BenQ“镜面”笔记本电脑上市



2004年12月5日，BenQ为庆贺自有品牌诞生3周年推出两款纪念版笔记本电脑“靓面魔镜”，它们分别在Joybook 7000以及Joybook 6000的基础上对LCD屏幕做了镜面处理，并采用“超显色多媒体技术”使亮度达到200cd/m²，还可抵挡阳光照射。前者配备的14英寸15：9宽屏幕，分辨率达1280×768，重量为1.9公斤；后者采用12英寸16：10超宽屏幕，重量为1.4公斤，厚度约为1元硬币的直径。另外还推出了4款Joybee多功能MP3播放器，包括BenQ首款硬盘式MP3随身听Joybee720和获得Good Design Award大奖的Joybee200。

升技NF8主板上市

近日，升技推出全新NF8主板。该产品采用NVIDIA nForce3 250GB芯片，支持最新Socket 754 AMD Athlon 64以及Sempron处理器，可满足绝大部分3D游戏应用；采用的Cool n'Quiet技术，可使系统在激烈的游戏竞赛中仍然保持低温。配备了整合于nForce MCP中的Gigabit Ethernet LAN控制器，无需再仰赖PCI总线；2组DDR400 DIMM插槽，2组SATA接口，2组IDE接口及USB 2.0和IEEE 1394接口。



富士康848P主板上市



近日，富士康自有品牌Foxconn 848P主板上市。该产品采用848P和ICH5芯片组，支持全系列Intel Socket 478架构处理器；具有HT超线程技术，单通道DDR266/333/400内存以及AGP 8×插槽，2个SATA接口、6个USB 2.0接口；具有BIOS双重保护、CPU无级变频，BIOS分区镜像、系统快速启动等功能；享受3年“零等待”服务，3年内免费即刻更换良品。

市场参考价：500元。

三星便携多媒体播放器上市

2004年12月3日，三星发布一款DMB（Digital Multimedia Broadcasting）数字多媒体广播产品。该产品是一种通信和广播相融合的新概念多媒体移动广播服务，又称为第3代无线电广播。它采用6英寸16：9液晶显示屏，除可接收数字多媒体广播外，还可播放MP3，支持GPS，与数码相机相连，作数码伴侣，也可播放通过PC下载的动画。三星将其称之为世界第一部便携型高清晰数字电视。



华硕A8N-SLI Deluxe主板上市

近日，华硕推出基于NVIDIA nForce4 SLI芯片组的A8N-SLI Deluxe主板，以10382分的成绩刷新了世界上最权威的显卡测试软件——3DMark05最高记录。该产品支持AMD全系列Socket 939处理器，是目前世界上首款支持NVIDIA SLI技术的主板，可同时支持双PCI-E显卡并行工作；采用华硕AI NOS技术，可侦测CPU电流状况，监控CPU负载，自动实行动态超频。

技嘉携手NVIDIA发布nForce4 SLI主板



2004年11月25日，技嘉科技举行“精诚合作，共拓未来”的发布会，正式发布了分别基于nForce4芯片组系列SLI、Ultra、标准版等3个版本的K8NXP-SLI、K8NPro-9、K8NXP-9、K8NF-9等4种型号主板。会上还展示了新一代的GeForce 6600系列显卡，并介绍了技嘉的V-TUNER2超频终结器等有关技术。

七彩虹风行5700V CF白金版上市

近日，七彩虹推出了风行5700V CF白金版显卡。该产品采用GeForceFX 5700V显示核心，4条渲染管线，核心频率为250MHz；搭配TSOP封装、频率为400MHz的128MB 128bit 4ns DDR显存；配备AGP 8×接口，支持DirectX 9.0。从测试结果来看，其性能和RADEON 9550相当。**市场参考价：699元。**



火星775系列散热器上市

近日，Thermaltake（Tt）推出火星775（Spark775）系列散热器，包括A3075（彩虹风扇）和A3077（SilentBoost风扇）两个型号。该系列产品支持Intel P4 775 Prescott 3.2G和775 Prescott Celeron全系列CPU；采用“高周波铜铝结合技术”，更有效地降低了铜铝不同材质间的热阻，稳定发挥散热器性能。**两款产品市场参考价均为：135元。**



音悦听系列MP3上市



韩国麦康与北京秦众电子联手于2004年12月下旬在国内市场推出“音悦听（M-Bird）”系列MP3新品。

永中Office 2004上市

2004年12月6日下午，永中科技召开“感受永中体验创新　永中Office推广应用”发布会。会上推出了永中Office 2004增强版。该版本解决了应用系统跨平台问题，统一了应用环境，还提供了Office与事务层数据交互的接口。科技部、信息产业部、信息化工作办公室等部委领导到场并讲话，中国科学院资深院士张效祥，全国政协委员、中国工程院院士倪光南也到场祝贺。



资深院士张效祥

降价促销

NVIDIA与英特尔产品捆绑促销

2004年12月1日～2004年12月31日，NVIDIA与英特尔产品捆绑促销。活动期间，在英特尔PCI Express主板上捆绑NVIDIA GeForce 6600 GT图形芯片。该活动涵盖英特尔以下产品：D925XCV/BC家族、D925XECV2/BV2家族、D915PBL/CY/CM家族。

硕菁K8主板套装降价促销



近日，硕菁下调3款K8主板套装组合价格。这3款套装组合均采用硕菁SK-K8T800-SRL主板，分别搭配Athlon64 3000+、Athlon642800+、Sempron 3100+处理器，都是3年质保的盒装产品。**调价后Athlon64 3000+套装为1895元，Athlon64 2800+套装为1695元，Sempron 3100+套装为1595元。**另外，购买任意一款套装即可获得正版瑞星杀毒2004软件一套。

精英诠释“智能科技·简单生活”

■本刊记者　冰河



精英发布会现场。

2004年11月25日，精英电脑（ECS）在长城公社俱乐部多功能厅召开了主题为“超越、巅峰、极限”的新闻发布会，向业界公布了其全面进驻高端市场的标志性产品——精英EXTREME系列主板。会上，一直备受关注的两款超豪华主板PF21 EXTREME、KN1 EXTREME首次亮相；而正式对外公布的“双绘图引擎”（Dual Graphic Engines）技术，则是对精英推动“智能科技·简单生活”（Smart Tech，Simple Life）理念的最好诠释。

搭载Intel最新高端925XE+ICH6R芯片组的旗舰级主板PF21 EXTREME，可轻松展现1066MHz前端总线的性能，并以匹敌服务器级的6层PCB板及日系电容构架，能保证925XE芯片运作、甚至超频所需的稳定度；支持双通道DDR2内存、最新PCI Express ×16显卡，具备独家加速散热器及含千兆的双网端口，能充分展现游戏、日常工作或绘图等多任务环境所需的极致性能。而另一款基于NVIDIA nForce4 Ultra芯片组的KN1 EXTREME，则是当前AMD K8系列最高端主板。它搭配AMD 64位处理器，并支持新一代PCI Express ×16显卡；6组SATA（含RAID功能）、10个USB 2.0端口，同时具备ICSA认证的防火墙，可为K8 DIY发烧友、游戏玩家打造安全稳定的游戏硬件平台。

精英主板中国区市场营销经理杨宗祥则补充说，今年国内网络游戏人口达千万人大关，预估2006年产值将达93亿人民币。鉴于广大的游戏玩家正不断成长，中国在国际级在线游戏比赛中开始占有愈发重要的角色，为此，精英首次与NVIDIA合作，抢先推出具备PCI Express功能的KN1 EXTREME主板。其完整的配置及高端芯片的性能，可全力将国内游戏发烧友推至国际大赛平台。



蓝色碰撞

——联想12.5亿美元收购IBM全球PC业务

■本刊记者 司马平安

联想的标识Lenovo是蓝色的，IBM的标识同样是蓝色的。曾经隔海相望的他们一起痴迷于大海那深邃的魅力，不约而同地选择了深厚的蓝色，选择了如流水般舒畅的融合。在他们结合之前人们充满着种种想象。人们质疑老虎如何能吞下大象？



柳传志

诚然，没有IBM可能就没有PC，如果没有当年的IBM决定向其他厂商开放标准，就更不会有像联想这样以“克隆”PC而成长起来的IT企业。无论如何，联想收购IBM全球PC业务的事实已发生在眼前。



杨元庆

2004年12月8日，联想集团终于宣布以12.5亿美元收购IBM全球PC业务，包括笔记本和台式机业务，具体为6.5亿美元现金及6亿股票，同时联想还将承担IBM PC部门5亿美元的资产负债。交易完成后，中方股东、联想控股将拥有联想集团45%左右的股份，IBM将持有联想集团18.5%的股份。IBM高管沃德出任联想集团CEO，原联想集团CEO杨元庆改任董事长。收购完成后，联想将获得IBM公司“Think”系列商标的所有权，其中包括ThinkPad笔记本系列以及ThinkCenter桌面PC系列。联想还将接手IBM PC部门的10 000名员工，其中2300名在美国。此外，联想还可在5年内有权根据有关协议使用IBM品牌。

联想现任董事局主席柳传志先生在宣布这一结果的同时兴奋地谈道：“作为公司的创办人，我非常兴奋地看到，联想将迈上国际化发展的突破性的一步。在过去20年中联想已经发展成为中国第一乃至亚洲第一的PC企业，我们始终不移的目标是要成为一家国际化的企业。从2003年联想更换标识，2004年签约成为国际奥委会全球合作伙伴，到今天与IBM形成战略联盟，我高兴地看到，联想正在一步步走向世界顶级企业的行列。”

从迈出国门走向世界的角度来看，联想此举无疑会在短期内迅速提升该公司在国际领域的PC业务发展水平。国内外专家普遍认为，收购IBM的PC部门后，联想有望成为全球第三大PC厂商，同时该公司也将成为国际PC市场上的知名品牌以及IBM的合作伙伴。而对于IBM而言，这一事件等于向全世界宣告了这个曾经在1981年生产全球第一台PC的领衔企业将放弃PC的未来。

为什么IBM要放弃PC？难道PC真的已前途暗淡？究竟联想买到的是不是IBM早就想丢弃的包袱？

对于这个问题，柳传志表示：“关于IBM为什么要把PC业务甩出来的原因，我们知道在全球，所有业务都算上，IBM业务的规模并不多，而且由于网络的发展，PC形式的变化也会往更多的方向发展。IBM为什么不做，是因为有它自己专注的必要，它要专注在软件和服务上，如果两头都顾会很吃力，因此才交给别人做。”

在笔者看来，这个问题的焦点在于：IBM根本不会放弃PC业务，而会让PC以新的形式出现。在以往对IBM的采访中，曾经听到他们提到这样一个名词——游戏机。的确，我们观察近一段时间PC的发展，是什么在拉动PC硬件的提高？答案是游戏。只有对于最新游戏热衷的玩家才会不停息地更新自己的系统，而对于普通用户而言，今天的PC已完全可以满足用户日常生活中办公、上网等最基本的需求。简言之，PC的换代产品在国际市场中吸引购买的能力正在减弱。而与游戏的结合可能是PC发展的一个方向，同样伴随着网络、手机等其他领域的发展，PC还可能以其他的面貌出现，以崭新的角色给最终用户带来不一样的生活体验。

从这个角度看，IBM放弃PC而专注于计算机服务、软件、服务器、存储以及计算机芯片等领域的做法与联想在2004年下半年提出的回收其他方面的投入，重新专注于PC领域的策略正好相反。

另一个人们广泛关注的问题在于，此次收购究竟能不能达到“1+1≥2”的效果。回忆起当年惠普与康柏的合并，笔者不免担心，因为在两家世界最顶级的IT公司合并之后，我们更多看到的是资源的重复与浪费，最终仍然没有产生超越DELL的世界第一大PC品牌。类似的例子还有1995年韩国的三星电子收购了当时全球第五大个人电脑制造商AST Research Inc，而这项耗资3.77亿美元的收购案其后又因为AST一直亏损的子公司投入了数亿美元，最终在4年后以2亿美元的报价出售了AST。还有1997年，台湾宏碁集团（Acer Group）收购了德州仪器公司（Texas Instruments Inc.，TXN）的个人电脑子公司。但由于难以在美国建立庞大的分销网络，该公司将重点重新转向了欧洲。

联想此次并购的结果可能会有所不同，笔者从3方面考量：首先IBM的品牌价值远远超出了12.5亿美元的价格；第二是IBM在技术、管理等方面均高出联想很多，因此可以快速提升联想本身的企业内涵；最后，虽然联想与IBM的业务相重合，但双方在国内与国际各有优势，如果人员、渠道、服务等方面减少重组与调动，保持现状，按其规律正常发展，应可充分利用双方的优势，达到互补的效果。



IBM高级副总裁John Joyce

写至文末，笔者既为联想这样的大手笔感到振奋，同时又为联想的未来感到担忧。这就好像我们今天还没有制造航空母舰的能力，但却购买了这样一艘庞然大物——如何让它在战场上发挥出决定性的作用是一方面，而如何利用它学会并懂得创造出世界上无可匹敌的又一艘航母是更为重要的另一方面。

数码家电+宽带门户
——联想天骄E 3000X电脑

■晶合实验室 别理我



厂商：联想电脑（Lenovo）
上市：2004年12月
售价：8299元（配17英寸纯平显示器的基本机型，换15英寸液晶加1699元，15英寸液晶换17英寸液晶加399元）
附件：说明书、宽带服务卡（账号）、驱动光盘（样机）
推荐：具有较高消费能力，注重品味和易用性的家庭用户
咨询电话：800-810-8888

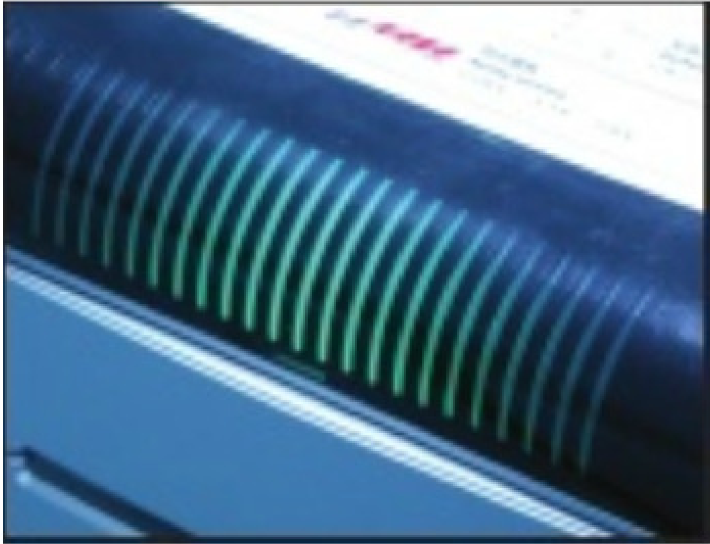
当PC机的性能不再成为绊脚石时，留给厂商发挥的空间变得更加广阔。所有人都在谈论家电与PC的整合，但真正走得远的却并不多，技术门槛限制了实力不济的入市者，而成功者更需要具备敏锐的洞察力及敢于革新的创造力。具体到产品身上，用户体验到的是更成熟的人性化设计、更方便快捷的应用及更大范围的适用年龄，PC的家电化带来的一系列变化切实改变着我们的生活。



机箱背部接驳宽带通E2000的接口

联想的“天骄”系列又被称为关联电脑，从最初的数码家电到悦灵通再到宽带门户，“关联”技术将影音享受、数字互动及重要的网络应用整合进一台PC，将联想自身的网络、商务资源与天骄系列电脑有机结合在一起。联想这次送测的最新机型天骄E 3000X，无论外观设计、配置还是软件搭配，都给我们留下了深刻的印象。

虽然联想尽可能地将易用性赋予其电脑，但天骄E 3000X复杂的连线还是让人有些吃惊。由于送测样机没有安装好完整的系统及软件，我们对其进行了一系列系统恢复工作，同时也对其软硬件有了相当了解。从构成上讲，联想自行开发的软件对其功能的贡献是决定性的。



宽带流量计

天骄E 3000X的外观设计契合其定位，风格时尚，制造工艺相当精致。机箱上最引人注目的地方当属机箱顶部的宽带流量计，当我们进行网络应用时，它会随下载数据流量而变换不同颜色，速率越快，色彩变换的速度也越快。联想相当注意灯光效果的应用，机身Logo与Power灯采用一体化设计，具有整体美感。



可随滑门上下移动的Power键

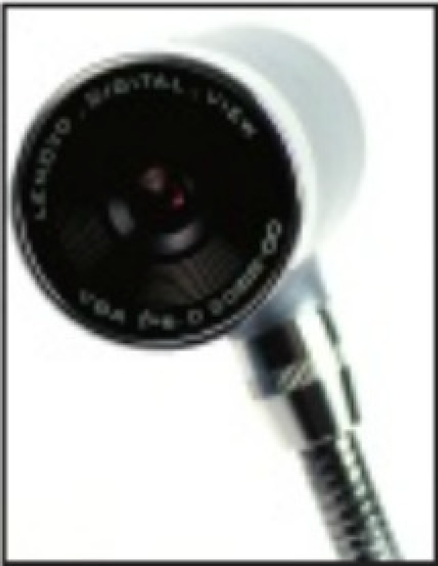
宽带应用是天骄E 3000X的一大亮点，它提供了一个被称为“宽带通”（型号为E2000）的外置设备。外形酷似电话的宽带通是一个集摄像头、电话、读卡器、红外接口于一身的综合设备，并集成1个外置USB声卡。它的30万像素摄像头通过USB口与宽带通连接，我们也可将它插入机身其他USB口；摄像头造型独特，采用人性化的软管支架；拍摄效果尚可，但分辨率较低，画面缺乏锐度。宽带通的声卡负责其语音功能，我们无需购买额外的麦克风，就能像平常打电话一样进行语音聊天。其读卡器支持MS/MS Pro/MS Duo、SD、MMC、SM、CF、MD等，此外宽带通上还提供了2个额外的USB口。





宽带通E2000

天骄E 3000X的音箱采用2分频设计，外观风格与整机效果一致，试听效果一般。送测样机配备17英寸液晶显示器，因此价格会比基本配置机型高出2098元。我们查阅各方资料也无法找到这款



宽带通上的摄像头



宽带通上的读卡器

LCD的具体参数，不过从测试表现看，它的响应速度较快，色彩与可视角度也能满足日常家用。

天骄E 3000X具有数码家电和宽带门户两个极具特色的功能，还可根据用户需要，添加999元选购关联影音组件“悦灵通E1500”。通过关联影音组件，可实现天骄电脑与影音家电（主要是电视机）的自动识别和无线连接（但需加599元购买“USB无线网卡+PCMCIA无线网卡”组合），分享电脑中的影音、图片等媒体资源。天骄E 3000X提供DOS操作系统和Windows XP简体中文版操作系统供用户选择，XP机型与DOS机型价差为399元。

我们以前曾在“天骄”机型的新品评测中详细介绍了其数码家电功能，它真正实现了不开机（指进入Windows操作系统）就能利用遥控器进行家电式操控；我们能对音乐、影片、照片进行浏览，并可播放和录制电视节目。数码家电模式同样可在Windows中使用，这时它作为应用程序来运行，速度稍慢。



天骄E 3000X的音箱

联想将“幸福套件”软件包看作数码家电的一个组成部分，不过我们认为将该套件独立作为一套实用工具更为合适，其中包括“幸福相册”、“幸福音乐”及“幸福影视”软件，它们与数码家电应用的最大区别在于具备一定编辑、制作功能。幸福套件强调易用性，功能并不十分突出，适合普通家庭用户。

天骄E 3000X的“宽带门户”应用是我们关注的重点，它包括“宽带通讯”、“视频点播”、“网上支付”及普通网络应用。宽带通讯将可视电话、普通电话及QQ聊天有机结合在一起，可利用IP专线实现PC→PC（Internet），PC→固定电话/手机的通信，拿起宽带通的话筒就可直接拨号进行通话。在我们的测试过程中，宽带通的接通率及通话效果令人非常满意，达到了普通移动电话的效果。值得一提的是，宽带通的电话不能当作普通电话机使用，从其工作原理即可看出它依赖软件和网络。宽带通的电话应用需要付费，随联想电脑提供的账号提供了这些内容：1个账户（含300分钟可视电话，100分钟IP电话）、1个263邮箱（免半年年费，价值75元）、1个动感央视账号（120元，可用于每月10元的频道包月或下载影片）、QQ号码1个（非会员用户）。



越来越成熟的联想数码家电界面



使用宽带通拨打手机（右）

它的视频点播服务由动感央视提供，可在线收看CCTV节目及下载影片（同样需要收费），而一体化的“网上支付”功能则大大方便了用户的交费工作。其“网上支付”链接至中国工商银行作为支付平台，我们能进行转账、理财、交费及联想个人网络购物（B2C）。从这一点看，联想在商务拓展方面做得不错，将“电脑选购→软件服务→商务应用”三者有机结合在一起，不仅便于用户使用，也为自身的发展创造了良好环境。

送测的天骄E 3000X机型硬件配置相对较高：Intel P4 530（3.0GHz）、i848P芯片组主板、512MB DDR333、迈拓120GB硬盘（7200r/m，2MB缓存）、ATI RADEON 9600 SE 128MB显卡，配置了三星16×Combo和电视卡，总体来看主板较弱，显卡能满足一般3D应用。借助强大的处理器和主流容量的内存配置，它在测试中的表现可圈可点，特别是多媒体编码能力，这与该电脑的应用及定位相符合。

测试成绩表

3DMark2001 SE默认测试得分	6602
Lame 3.94 MP3编码性能（6分59秒WAV→MP3）	31秒
DivX5.05 MPEG2编码能力（3000帧视频）	90秒
Business Winstone2004得分	19.6
Content Creation Winstone2004得分	27.2





在品牌机的诸多亮点宣传中，网络应用并非新概念，但目前在国内少有像联想天骄E系列这样将其内容做深做广的。对于普通用户，这是一种便利；对于厂商，这是一个商机。天骄E 3000X较强的综合实力（软件、硬件、服务）给我们留下深刻的印象，这些使用感受和服务也需要用户付出较多的成本，因此更适合那些具有较高消费能力，注重时尚功能和易用性的家庭用户。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

白色的简约，史上最轻薄的台式电脑

——苹果新iMac G5

■晶合实验室 别理我



厂商： 苹果电脑（Apple）
上市： 2004年12月
售价： 13900元（送测机型）
附件： 恢复光盘、电源线等
推荐： 习惯于使用苹果机的家庭用户
咨询电话： 800-810-2399


这就是iMacG5的全部，如此“轻薄”

对于大多数国内用户来说，苹果电脑对他们来说只有2个字有意义——“漂亮”。的确，“Wintel”联盟、盗版问题及长期的定式思维，让苹果很难在国内的家用电脑市场赢得太多份额，但这无法掩盖苹果的优秀。这次我们收到了最新款的iMac G5，其令人叹为观止的工业设计延续iMac系列风格，新版Mac OS X（10.3）操作系统提供了良好的易用性，与PC的沟通也更加顺畅。



显示器后方相当简洁，I/O接口一字排开

iMac G5可谓是世界上最薄的台式电脑——一台完整的计算机厚度仅为5厘米（将显示器和主机合并为一体），显示器、键盘、鼠标，这就是iMac G5的全部，简约得令人惊讶。对它拍照时便能深刻体会到“简约”的含义，开始我们认为很难在它身上找到太多拍摄点，因为相对于当前流行的家电化PC机，iMac G5看上去实在很简单；但当你把它放在摄影灯下，你又会觉得它太值得拍摄了，或许这就是它的神奇之处。


吸入式Combo光驱

苹果将输入/输出端口都排列在显示屏后方右侧，包括2个FireWire400（IEEE 1394）接口、3个USB 2.0接口（额外的2个USB 1.1接口放置在键盘上）、100Mbps网卡、Modem接口、2个音频输出（可输出数字信号）及视频输出。这款iMac G5采用吸入式Combo光驱及完全内置的电源，甚至连音箱都内置于显示器底部，外观上保证简洁紧凑；据资料显示，其工作时的噪声低于25分贝。

大多数人对苹果电脑的性能没有太多概念，实际上由于平台不同，常见的PC机上的测试软件也无法对苹果机进行性能评估，但我们可从它的配置和使用中了解一二。这次送测的iMac G5是该系列的低端产品，售价13900元，采用分辨率为1440×900的宽屏17英寸液晶显示器，处理器为频率1.6GHz的64位PowerPC G5，内存为256MB DDR400，显卡为GeForce FX 5200 Ultra（64MB），硬盘采用80GB的希捷7200.7 SATA，内置AirPort Extreme无线网络及蓝牙技术。

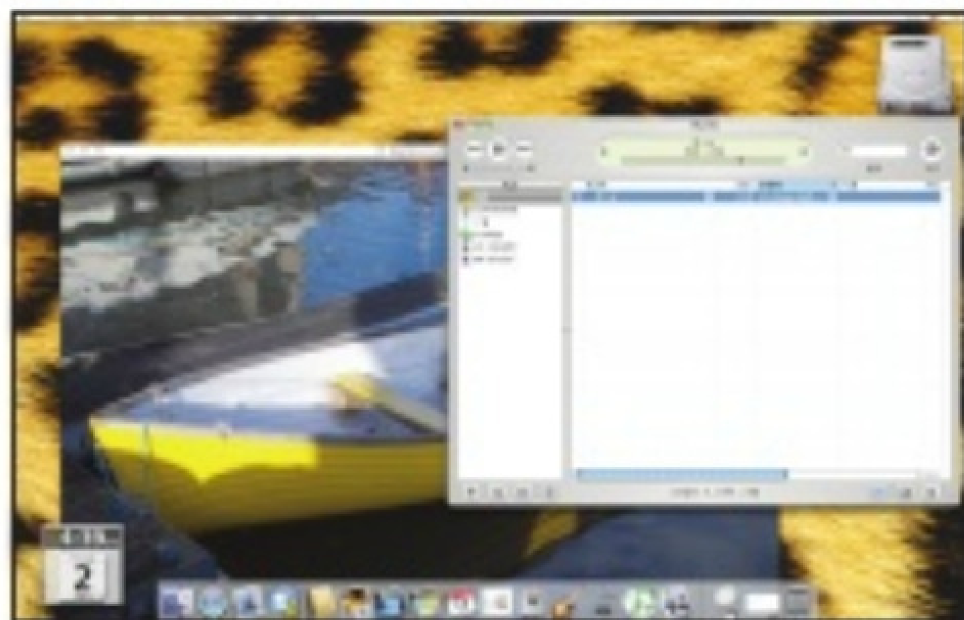

底部的散热口及隐藏的音箱

不过，试用过程中我们发现电脑的运行速度并不太快，内存较小是主要原因，由于机身几乎无法拆卸，用户恐怕很难自行添加内存。一直以来，苹果电脑都拥有出色的色彩管理（指色彩的“准确性”），iMac G5也不例外。我们将测试用样片与对应的数字化图片进行对比，尽管iMac在苹果的产品线中定位于家用机型，但其液晶屏的色彩显示相当准确，颜色过渡也很平滑。当然，iMac G5并非为制图设计，在进行极端的色彩表现测试时，我们还是能感知其色域空间与高端CRT显示器（比如SONY G400）之间的差距。



背部的支撑架

iMac G5安装最新版本的Mac OS X（10.3）操作系统，并内置了著名的iLife'04，这款出色的数字生活软件套装中为其用户

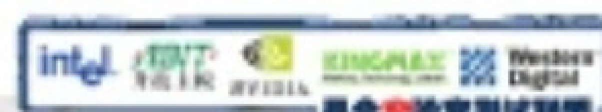

iLife 04软件

提供了便利的数码应用方案，包括管理和购买音乐的iTunes、整理和分享图片用的iPhoto、编辑制作影像的iMovie、能创建并刻录DVD的iDVD及音乐制作软件GarageBand，它们相互结合紧密而且都具备一定专业素质；当然，与专业制作软件相比，其功能还是单薄了一些。和我们早期评测的版本相比，新版iLife'04在界面上有一些改进，易用性更加突出，也添加了更多时尚元素。

→晶莹剔透的鼠标


↑键盘和鼠标的风格是统一的，侧面提供两个USB 1.1接口







出于保护样机的考虑，我们只能对iMac G5进行赏析和试用，精致的工艺让我们对它无从"下手"（拆卸），不禁感叹于其天才的工业设计及在易用性方面的优秀理念。不过对于大多数国内用户来说，苹果的距离还是显得遥远了一些。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★



DDR2新力量
——超胜DDR2-533白金条

■晶合实验室 小虫

厂商：超胜科技（Leadram）
上市：2004年12月
售价：660元（256MB）
附件：无
推荐：对性能及稳定性要求较高的用户
咨询电话：010-82663097

虽然Intel推出i925X、i915G/P系列芯片已有5个月，但PCI-E总线系统的普及还是备受价格困扰。经过一段时间走高之后，DDR2内存价格逐渐达到较合理的程度，主流的256MB DDR2-533内存在600元左右。随着Intel推出1066MHz FSB的P4，DDR2-533终于可大展拳脚了。

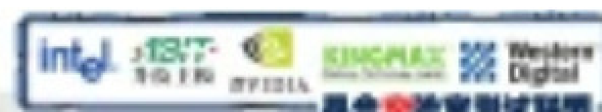
超胜科技主要业务是代理IC、自有品牌内存和数码产品，并提供OEM服务。超胜内存得到韩国现代的技术支持，并为后者提供部分代工。这次超胜送测的DDR2-533白金条采用防静电木盒，内盒以金色丝绸铺垫，包装相当精致。



图1

超胜白金条采用两片金属散热片，散热片和内存接触部分采用致密的海绵状物质，散热片间用交叉钩槽连接，外边有两片金属夹防止散热片松动。打开散热片可看到该内存为单面8片设计，BGA封装，内存颗粒采用三星440 K4T56083QF-GCD5（图1）。它的默认工作频率为533MHz，电压1.8V，时序CL4-4-4-11。内存整体做工颇具大厂风范，加上散热片后更能适应恶劣环境，并拥有更好的超频能力。

测试平台采用Intel D925XECV2主板（新的i925XE芯片组）、P4EE 3.46GHz（1066MHz FSB）；英文Windows XP Pro SP1系统，DirectX 9.0C、Intel INF驱动6.2.1.1001。PCMark04 V1.20内存测试得分5822，SiSoftware Sandra 2004整数内存带宽5530MB/s、浮点内存带宽5513MB/s。得益于最新的芯片组和处理器，与我们测试915/925平台时所用的DDR2内存相比，超胜白金条的测试成绩提升了7%～15%。





超胜白金条的做工、稳定性和性能都相当出色，由于主板和处理器的限制我们没能测试其超频表现。售后服务方面，超胜内存提供全国联保并承诺一年包换、三年免费保修及终身质保。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

8ms与“显实影像”的诱惑

——明基FP71E+ LCD

■晶合实验室 答笛



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2004年11月
售价： 3899元
附件： 软件及驱动光盘、电源线、D-Sub视频线、DVI视频线、说明书、保修卡
推荐： 非常注重响应速度的游戏玩家
咨询电话： 010-82696885

随着产品的成熟和价位的不断下调，LCD逐渐取代CRT成为国内市场的主流。为应对日趋激烈的市场竞争，作为LCD领域一线品牌的明基也根据市场需求变化，重新划定了五大全新液晶产品系列。这次送测的FP71E+便是其中的E（家用多媒体）系列主力，这款17英寸LCD拥有目前最快的8ms响应时间，并融入了明基新推出的Senseye色彩技术。

FP71E+采用银（正面）黑（背面）色搭配，外形运用了大量弧线，金属拉丝质感的前面板上仅有电源按钮，整体显得简约而不失优雅；工作与休眠状态下电源按钮的LED背景灯分别会发出漂亮的蓝色和橙色光。它的仰角可在一定范围内调整；由于6个调整按钮都位于面板下侧，且与底座较近，加上按钮面积小，调整时略感不便。OSD菜单简洁明了，每个选项均配有生动的图标和文字说明，色彩选项中提供了泛蓝（相当于9300K）、泛红（相当于6500K）、sRGB和自定义RGB模式。


面板下侧的调整按钮

FP71E+提供了D-Sub/DVI双输入接口；它内置一对小音箱，并在面板下侧调整按钮旁提供了耳机插孔；它还通过了TCO'03认证。

FP71E+采用了“Senseye显实影像”技术，它由对比度增强（CEE）、色彩处理（CME）及锐利度增强（SEE）3种影像处理引擎组成，能实时分析图像信号，针对图像色彩、对比度、锐利度等方面进行处理，让LCD显示出的色彩更生动、鲜艳和逼真，图片更清晰锐利。由于它采用了亮度及色彩分离处理的方法，因此在提升亮度层次的同时，不会影响色彩饱和度。FP71E+提供了标准、电影1（剧院影片）、电影2（亮景影片）、图片浏览这4种模式，并设计了独特的“模式效果预览”功能：画面会左右均分为二等份，右边使用Senseye技术，而左边不使用。

我们采用CheckScreen 1.2和DisplayMate 1.25进行测试。FP71E+的亮度很均匀，灰阶显示能力不错；左右可视角度很理想，而上下视角略显不足。在关闭Senseye优化的状态下（设为标准），样机整体色调略偏蓝；而sRGB模式下色彩表现很准确，但细节过渡与高端CRT显示器仍有微弱差距。开启Senseye模式，电影1模式效果比较理想，电影2模式偏绿，而图片浏览模式下色彩饱和度较高，但显得太“艳”了。明基技术人员介绍说，这款样机是初期生产出来面向欧美市场的型号，而国内市场正式销售的机型在色温方面会更符合中国用户的习惯。我们在明基的媒体沟通会上仔细观察了另一台零售版FP71E+，Senseye各模式下的色彩的确自然了许多。



FP71E+ 主要指标

最大分辨率：1280 × 1024
点距：0.264mm
亮度：300/400nits（典型/最大值）
对比度：500：1/600：1（典型/最大值）
可视角度（典型值）：140度/130度（水平/垂直）
整体响应时间：8ms（上升6ms，下降2ms）





由于FP71E+拥有8ms的整体响应时间，因此拖动网页时文字只是有极为轻微的拖尾；而在游戏中，无论在《极品飞车——地下狂飚2》还是DOOM3、Half-Life2这样的FPS大作中，都几乎察觉不到拖影现象，整体表现已非常接近CRT显示器。未来随着更多的8ms液晶产品的上市，响应时间对于主流LCD来说将不再是主要问题，更准确、更出色的色彩表现应当是厂商们的下一个目标。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



新一代“数字显亮”
——飞利浦170X5 LCD

■晶合实验室 魔之左手

厂商： 飞利浦（PHILIPS）
上市： 2004年11月
售价： 3699元
附件： 电源线、VGA信号线、音频线、安装说明、驱动工具光盘
推荐： 高端办公用户、一般游戏玩家
咨询电话： 800-820-5128

相对于CRT显示器，LCD因为其定位和实际特点，具有更多的时尚色彩，用户在选购时也常常会更加重视造型、功能等指标。飞利浦作为业界有影响的厂商，其LCD产品在人性化和时尚性上总是有相当突出的表现，新的170X5便是一款非常有特色的产品。

粗看起来，170X5的低重心、大正面的造型显得比较笨重，但细看会发现它在设计和做工方面都相当出色。这款产品的前面板和后盖均采用了稳重又时尚的黑色镜面材质，且边框也没有采用平滑过渡，而是在侧面形成了数道棱线，将右侧下部的调整按键更好地融入整体造型中（图1）。因为采用了内置变压器，因此170X5的厚度和重量都较大，其外形尺寸为400mm × 388mm × 181mm（高×宽×厚，包括底座），重量达到了5.5kg。



图1

170X5正面的“显亮”按钮和电源开关采用了轻触式按键，只需轻轻拂过便可触动开关，在屏幕下方是面积较大的内置扬声器，左侧提供了耳机输出接口，便于在办公室等场所使用。这款产品采用了造型特殊的W形全金属底座，也是其重量较大的原因之一，其屏幕部分“蹲”在底座上而非一般的支撑形式。170X5后部的电源和信号接口均隐藏在可拆卸的背面板之下，并提供了束线装置，它拥有D-Sub VGA和DVI两种输入端口，但在附件中仅提供了VGA信号线（图2）。



图2

170X5的响应速度为16ms，点距0.264mm，标准分辨率为1280 × 1024@75Hz，显示面积为337.9mm × 270.3mm（对角线长度178英寸），最高亮度为260cd/m²，对比度450：1；其可视角度较大，左右和上下的可视角度分别达到了160° 和140° 。其通过了TCO'99认证，标准耗电量为35W。

该机型加入了飞利浦最新的数字显亮技术（LightFrame），使用显亮按钮可选择“网际网络”、“视频/游戏”、“照片”和“关闭”4个设置（图3），且还可通过其提供的LightFrame DR 4.0软件在屏幕任意位置选择要增强亮度的窗口或区域。170X5的调节功能包括亮度、对比度、色温、水平及垂直定位、视频降噪（相位及时序调节）等，在进行初始设置时，我们采用其自带的Flat Panel Adjust软件，直接使用自动调节功能，效果很好。



图3

在DisplayMate 1.25的色彩测试中，这款产品没有明显的缺陷，对比度测试中的表现更加出色；响应速度测试中能观察到拖尾现象，但拖尾长度较小，达到了16ms LCD的较高水准。实际视频和游戏测试中，在UT2004、《极品飞车》等场景转换速度较快的游戏中，基本感觉不到响应迟滞，而对于CS、DOOM3等速度感稍慢的游戏而言，170X5的表现更是无可挑剔。这款产品内置扬声器的最大功率为2W，能应付MP3和普通网络视频等需求，但音质与较好的外置音箱相比有明显差距，因此只适合偶尔进行放松娱乐的办公用户。





170X5作为飞利浦新的主打LCD产品，在功能、性能、外形、易用性等各方面都较为出色，但在液晶显示器全面降价的今天，其3699元的上市价格与其他品牌相比明显偏高。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

纯正耗材，方显佳能本色。

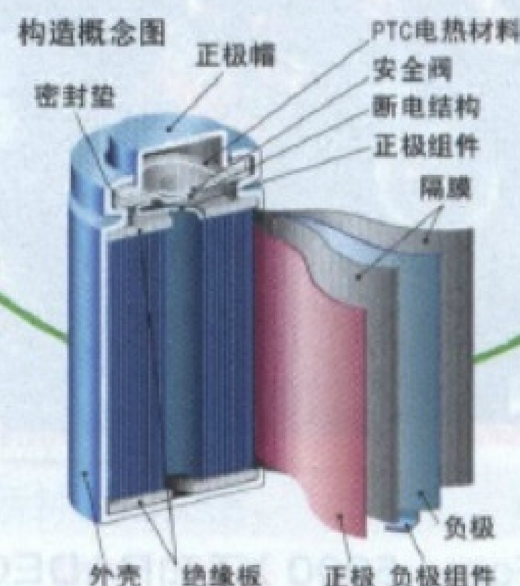




数码单反相机 EOS 300D



安全性能是考核锂电池是否合格的重要指标。
佳能纯正锂电池蕴含着多项确保其安全特性的智能化技术，
如经过精选的外壳材料、防止过度充电和过度升温的技术、
防止因升温和内压过大而爆炸的电池帽安全结构等等。



认“真”，就要远离假冒伪劣！

佳能纯正耗材是保证整机产品充分发挥其优异性能的不可缺少的关键元素。
特别是用于数码相机和数码摄像机的高性能锂电池蕴含有多项智能化功能和安全特性，
从而保证了机身可避免因电解液外漏、电池发热和破裂等现象而受到损坏，用户可放心使用。
如使用假冒伪劣的电池可能会引起电解液泄漏、燃烧或爆炸等事故，小则损坏机器，
或导致存储卡中的数据丢失，大则威胁人身安全。
为了尽显佳能的完美品质，不使您的利益受到损害，请认准佳能纯正耗材，远离假冒伪劣！

注：1.“假冒伪劣产品”是指未经佳能公司许可的、冒用佳能商标、名称等制造的同种或类似产品。2.由于使用假冒伪劣耗材所引起的整机产品的故障和损坏，不在保修范围内。



数码单反相机 EOS 20D



数码相机 PowerShot Pro1



数码相机 PowerShot G6



数码相机 IXUS 500



数码摄像机 MVX25i



数码摄像机 MV750i

Canon

www.canon.com

迪兰恒进9800Pro超值版

■晶合实验室 答笛

厂商： 迪兰恒进（Dataland）
售价： 1599元
推荐： 注重性价比的中级游戏玩家
上市： 2004年11月
附件： 驱动游戏光盘、视频联接线、多语言说明书等
咨询电话： 010-62646806

随着新一代DX9显卡大批上市，上一代DX9显卡（包括一些曾贵为旗舰的产品）逐渐降价，走入寻常百姓家，迪兰恒进最近推出的镭姬杀手9800Pro超值版便是其中一员。这款显卡采用原厂RADEON 9800 Pro的公版设计，默认核心频率为380MHz。它采用8颗三星3.3ns显存（正反面各4颗），总容量为128MB，位宽256bit；显存默认频率为620MHz，比标准R9800 Pro的680MHz略低，这也是它与后者在规格上的唯一区别。它提供了完整的VGA+DVI+TV-Out接口。测试平台采用华硕P4P800主板（i865PE芯片组）、P4 2.6C处理器、Kingston DDR400 512MB × 2；中文Windows XP专业版+SP1系统，安装ATI公版催化剂驱动04.11。

测试成绩表

项目/测试成绩		默认频率 380/620MHz	超频到标准9800 Pro (380/675MHz)	超频到 400/700MHz
3DMark2001 SE 1024X768/32bit		16140	16218	16486
3DMark03 1024X768/32bit		5638	3794	6054
3DMark05 1024X768/32bit		2413	2453	2590
Half-Life2 1024X768/32bit，默认画质	Canals场景 fps	67.09	/	68.67
	C17场景 fps	30.49	/	31.28



镭姬杀手9800Pro超值版的显存频率能轻松超到标准R9800 Pro的水准，并仍有上升空间。从测试成绩看，这款上一代旗舰显卡的性能即使在现在来看也相当出色，在强劲CPU的配合下，如果不过于苛求高分辨率和FSAA/AF效果，它完全能胜任最新的DX9游戏。

炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★
性价比： ★★★★

AGP版GeForce 6600 GT

■晶合实验室 魔之左手

厂商： NVIDIA
售价： 约1800元（正式零售产品）
推荐： 中高级游戏玩家
上市： 2004年12月
附件： 无（公版样卡）
咨询电话： 无（公版样卡）

作为GeForce 5900 XT和RADEON 9800 Pro不断在中端市场进行较量的结果，1300元～2000元之间的AGP显卡出现了断档，因此NVIDIA适时推出了AGP版GeForce 6600系列。AGP版GeForce 6600采用和PCI-E版完全一样的核心芯片，其特性本文不再赘述。

我们收到的样品为GeForce 6000 GT版，为便于安装PCI-E/AGP桥接芯片，它采用了非常独特的核心和显存倾斜安装方式。它配备4颗2ns三星DDR3显存，总位宽128bit；核心频率500MHz/300MHz（3D/2D状态），显存频率900MHz；样卡提供了2个DVI和1个VIVO接口，装有辅助供电接口。

测试采用P4 3.0C处理器、Intel 865GBF主板、Kingmax 256MB DDR400 × 2、WD 1200JB硬盘；操作系统为Windows XP英文专业版+SP1，安装Intel主板驱动6.01.1002、NVIDIA公版驱动66.93。

测试成绩表

项目/得分	NO FSAA，No AF	4XFSAA +4XAF
3DMark 2001 SE得分		
1024X768	15833	11967
1280X1024	14207	9129
1600X1200	12445	5806
3DMark 03得分		
1024X768	7622	4145
1280X1024	5771	2813
1600X1200	2944	1740
DOOM3 demo1		
1024X768	65.5	39.5
1280X1024	54.4	25.6
1600X1200	42.9	/



AGP的GeForce 6600 GT采用了新一代的核心设计，拥有相当出色的性能，加上价格更低的GeForce 6600版本，未来将在中端AGP显卡市场有相当不错的表现。

炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★
性价比： ★★★☆



杀毒防护八合一
——瑞星杀毒软件2005

■晶合实验室 魔之左手

厂商：北京瑞星科技有限公司
上市：2004年12月
售价：198元
附件：说明书
推荐：一般电脑用户
咨询电话：010-82678866

互联网病毒泛滥使得很多用户开始对杀毒软件提出了更高的要求，同时多次发生的著名黑客入侵、窃密事件也让用户对电脑的安全产生了更多的忧虑，仅仅提供病毒查杀还远远不够，捆绑防火墙、查杀木马等功能已经是对杀毒软件起码的要求。

瑞星公司作为国内著名的杀毒软件提供商，在其最新的“瑞星杀毒软件2005”中提供了所谓8合1套装，包括病毒查杀、实时监控、反黑客防攻击、木马间谍软件查杀、漏洞扫描、数据修复、网游保护、智能反垃圾等8项功能，对电脑安全提供了全面的解决方案。瑞星杀毒软件2005不再附带启动杀毒软盘，而是采用了启动光盘的形式，可直接启动并在DOS状态下进行杀毒。这款产品将杀毒和防火墙功能分开安装，也许是考虑到国内仍有大量的单机用户不需要使用防火墙功能，瑞星还提供了系统漏洞扫描、注册表修复工具（图1）。


图1

瑞星杀毒软件2005的主界面（图2）细节有一些变化，但仍然采用了与瑞星网站紧密捆绑的方式，左侧窗口可显示瑞星提供的最新病毒和系统漏洞公告等信息，便于用户及时做出补救措施。它还提供了文件、内存、引导区、注册表等监控和漏洞攻击监控功能，比较奇怪的是2005版取消了下载软件监控，也许是瑞星对自身的文件监控能力已经有相当的自信。

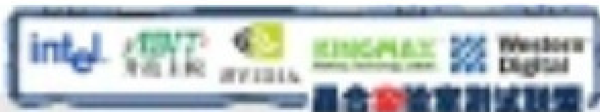

图2

瑞星杀毒软件2005采用新的VST Ⅱ引擎，支持未知病毒查杀，其模块式设计使得升级和扩充都更加方便，并且比一般的补丁式升级方式更稳定。瑞星公司的病毒库和杀毒引擎升级相当频繁，截至我们测试时的2004年12月4日，其版本就从2004年11月24日的原始版本17.00升级至17.03.20，基本上达到每天一次升级的频率。瑞星采用的引导区监控功能和漏洞攻击监控功能也非常有特色，前者主要防止病毒和木马程序对注册表进行修改，而漏洞监控功能更是因为2003、2004年的漏洞攻击型病毒、木马程序大爆发而采取的针对措施。在开启所有默认监控功能后瑞星对系统内存的占用仍然相当小（图3），大部分子进程仅占用了数百kB的内存空间，与2004版相比有很大改善。尽管对系统内存的占用大大降低，但文件监控和网页监控对电脑速度的影响仍然非常明显，特别是打开可执行文件和压缩文件比较多的目录时，打开文件监控功能会使响应时间明显变长。


图3

除具备防止一般的网络攻击等功能外，瑞星防火墙提供了较为特殊的网络游戏保护功能，可自动识别流行的网络游戏进行安全防护，也可由玩家自行扩展设置（图4），而工作模式选择也使用户免除了比较烦琐的安全规则设置，但在实际使用中，用户仍然可能需要接触一些较复杂的规则设置。更加特别的是，瑞星防火墙不仅可得到攻击者的IP，还可查到这一IP所在的位置，对黑客攻击的取证多提供一些线索。


图4





尽管监控速度仍然不是很理想，但在系统占用方面的明显进步使得“瑞星杀毒软件2005”成为一款值得推荐的产品，便捷的设置和使用让它更适合初级用户。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

2004中国IT行业大事典

History Of Industry

■策划 本刊编辑部
执笔 本刊记者部

“上帝的归上帝，尘土的归尘土。”

这是西方牧师在葬礼上经常说的一句话，意思是人的肉体归于无形，而精神则皈依上帝，二者都回归他们来源的地方。虽然岁末年终说葬礼很不吉利，不过考虑到牧师有替人盖棺定论的能力，这句话放在本文的开头却也挺合适。

那么这次我们是不是要为2004年的IT大事件盖棺定论呢？当然不是，与人物故去不同，新闻事件可能永远不会停止。就像年初万人注目的WAPI中国标准之争，从年初闹到年末，未来的一年一定还会有风波。这里不过是在一年结束之际，回顾一下事件的来龙去脉而已。我们能做的，就是与读者一起，看看这些看上去纷闹的新闻现象背后，到底隐藏着一些什么东西。

“一千个人有一千个哈姆雷特”，同样，每位读者对新闻现象都会有自己的看法。这里并不要求我们的看法统一，重要的是，我们都能得出自己的结论。

“读者的归读者，记者的归记者。”

1 最马拉松的新闻：中美无线互联网标准冲突

爆炸力：★★★☆
轰动力：★★★
影响力：★★★★☆

新闻回放

2003年11月26日、12月1日两天，我国质量监督检验检疫总局和国家标准化管理委员会相继发布公告，推出无线局域网产品国家标准，对国外非标准化产品实行市场封锁，同时决定对该领域产品实施强制性认证。各个厂商赖以争雄市场的技术利剑——Intel迅驰技术中的一些细节由于不符合国家新颁布的无线网络安全技术标准，而将在6个月之后完全遭遇红灯。

2003年12月9日，中国政府发布公告后



■卷入斗争的不仅仅只有WAPI和“迅驰”。

的一周，前美国无线网国际标准制订者鲍尔·尼克里奇（Paul Nikolich）给中国标准化管理局局长李忠海和信产部部长王旭东发来信件，警告说：“新标准的强制执行会对无线网络产品市场造成很大的冲击，将全球市场一分为二。”言语中隐约露出宁可放弃中国市场，也不肯依照中国标准定制产品的威胁。

2004年4月21日，国务院副总理吴仪女士前往美国谈判，双方共签署了8个合作协议和备忘录，在无线局域网技术标准、3G技术标准、服务贸易、农产品贸易和检验检疫等方面达成多项共识。中方在WAPI标准的问题上作出了让步，同意无限期推迟新规则的实施。同时美方也在放松对中国出口高科技技术，特别是与军事有关的技术产品限制上作出了明确的让步。而且，在美中双方另一个争执的焦点：IC芯片产品退税的问题上，美方作出了全面让步。

2004年11月8日，美国奥兰多，ISO/IEC JTC1 SC6（ISO/IEC JTC1是一个仅限于信息技术领域的国际标准化委员会，SC6则是该机构下的一个分会）年会举办地，中美双方的无线互联标准WAPI和IEEE 802.11i国际提案问题在此进行讨论。美方标准顺利进入“快速流程”，而中方标准则未能入列。一般来说，正常的国际标准订立程序需要9年时间。而一旦进入“快速流程”，则可以删繁就简，直接进行最后6个月的投票表决期。此外中方前往美国进行技术解释的专家临行前意外被拒签证，未能成行。

中国代表团在最短时间内发表了抗议声明，针对美方设置的种种障碍提出抗辩，再次阐述了中国WAPI标准的权利和合理性。最终得到了大多数与会国家的支持和同情，美方不得不表示歉意，承认中国标准也可以并行存在，成为国际标准，可以进入“快速流程”，在下一次年会讨论。下一届年会将于2007年初在中国召开。

记者观点：以国家利益的名义

中美WAPI最初的争端已经是发生在2003年的事情了。一桩新闻事件被关注的时间之长久，在日新月异的IT行业并不常见，例如现在谁还记得当年曾经轰轰烈烈的“龙芯”呢。而被媒体广泛长期关注的背后，冲突事件往往隐藏着重大利益的纠葛。此次WAPI无线互联标准就是很好的一个范例。起初很多人不过以为这是英特尔公司产品的一个缺陷，很快就会得到弥补，不过随着英特尔和美国政府对中国推出的无线互联标准所持的强硬态度，事情显现出了“不是那么简单”的态势。虽然看上去WAPI不过就是笔记本电脑上无线互联网卡采用的一个技术标准，但如果联系到无线互联PC未来的巨大市场，以及PC与3G通信技术越来越强烈的融合倾向，掌握住了用来传送数字无线信号的技术标准，无疑是掐住了流行歌手的麦克风。再考虑到无线互联技术在国家各行业中的应用，其意义之重大不难想象。正是由于看到所涉及的国家利益和民族利益，中美双方在台上台下展开了一系列的角逐。只是目前角力尚未有明确的结果，美方占据了上风，但中国的巨大市场和中国政府维护利益的强硬决心使得局势的走向一直扑朔迷离。究竟双方何时会亮出最后的底牌，结束这场旷日持久的争端，目前还远远看不到明确的答案。

无论结局如何，我们都希望是一个多赢的结果。

2 最尴尬的新闻：电子卖场的白热化竞争

爆炸力：★★★★
轰动力：★★★☆
影响力：★★★☆

新闻回放

2004年7月29日下午17时20分，位于中关村科贸电子商城旁，号称中国最大的苹果体验中心突遭一伙不明身份人员的打砸抢，3名员工和1名顾客被打伤，多部台式机、笔记本电脑和DV等产品被砸烂或抢走，据称损失在百万元以上。

2004年8月13日下午15时左右，中关村海龙电子商城与鼎好电子商城各出动近百名保安，发生大规模对峙。据称事件起因是海龙在通向鼎好停车场的路口设置了一条护栏，阻挡了鼎好的客流。鼎好的保安在拆除该护栏时受到海龙保安的阻拦，因此双方发生了对峙，直至警方出面才各自收手。



■洗劫和对峙——来自卖场的目击写真。

记者观点：有多少中关村可以重来

之所以把中关村的矛盾冲突作为2004年的大事之一，是因为这几起事件在全国电脑市场表面上如火如荼的发展进程中传递了一个重要信号。尽管随着全国各地电脑城的大规模崛起，中关村作为全国IT中心的地位开始逐渐淡化，但它仍被视为全国电脑市场的风向标和晴雨表。整个国内的电脑市场有任何风吹草动都会在第一时间，在这里以最直接的方式反映出来。而电子卖场激烈到异化的竞争，也在中关村这两次冲突中明确地得以表现。海龙与鼎好的冲突，尽管事后双方各自鸣冤叫屈，都说自己是受害者，但明眼人一眼就能看出端倪。现在的中关村早已不是当年随便一锄头挖下去就能喷出石油的聚宝盆，大大小小的电子卖场都在喊生意难做，而铆足了劲往钱眼里扎的开发商还在玩命地圈地盖楼。在这种生存环境下，各商城之间的竞争逐渐加剧，矛盾开始激化。不说刚开张的中芯国际，就是开业近一年的科贸电子大厦也还在打着整层招租的大广告。中关村的客流量已经被先入者蚕食殆尽，后来者的日子可想而知。冲突的导火索由此被点燃。

如果说"鼎好海龙"事件是中关村乃至整个国内电脑市场出现过度膨胀，导致商城之间出现恶性竞争，那么苹果体验中心的遭遇则证明了恶性竞争不仅激化了矛盾，还可能有意无意地种下了恐怖主义的祸根。关于此事的起因说法众多，有目击者说整个事件显然是经过周密策划的，参与该事件的犯罪分子训练有素，做事干净利落、心狠手辣，颇有国际恐怖主义风范。事件起因至今仍不得而知，也始终没有任何关于此案进展的消息，因而引来众说纷纭。有说是竞争对手指使，有说是店员得罪了黑社会遭到报复，也有说是某帮派组织想确立自己在中关村的地位而杀鸡儆猴等等。后来又传出海龙某高层人士由于得罪业主，在晚上归家途中被人打伤，再听说深圳两家手机商城由于竞争关系恶化，分别请来两伙帮派分子集会滋事，突然发现这充满文明和高科技的IT圈也这么不太平。简单地说这只是商场间的恶性竞争，哪里都有可能发生，但令人不寒而栗的是事件没有后续的进展，甚至连责任的追究都没有。企业面对媒体的追询一律"无可奉告"，警方的回答是"正在调查"，事情就这样不明不白地平息了下去。如果说电子卖场的恶性竞争让人侧目，那么竞争背后隐藏的东西就让人心寒了。

爆炸力：★★★★
轰动力：★★★☆
影响力：★★★★☆

3 最振奋人心的新闻：中国IT企业再掀海外上市热潮

新闻回放

2004年3月11日，TOM.COM在美国纳斯达克股市和香港联交所同时上市，首日交易量平稳，股票价格维持在发行价水平。

2004年5月13日，盛大网络正式在美国纳斯达克股票交易市场挂牌交易。在此之前，盛大通过首次公开发行（IPO）的方式，成功发行了1390万股美国预托存证（相当于2780万普通股），约占盛大总股本1.6亿股的17%。持有盛大股份7成左右的董事长陈天桥家族资产市值一夜之间也变成了约6亿美元，合人民币约50亿元。随后经过半年的沉浮，到年末陈天桥的身家已经达到了120亿元人民币。

2004年6月16日，中国最大即时通讯企业腾讯控股在香港联交所主板上市，最终腾讯以发行价格区间的最高价格每股3.70港元共发售了4.202亿股，募集资金总计14.4亿港元。

2004年7月9日晚，网络移动增值信息服务商空中网成功登陆纳斯达克，但开盘不久股价即跌破10.25美元的开盘价。经过半年经营，

■1、2、3，让我们再去花美国股民的钱，截自著名的音乐Flash画面。



年末股价已回升至发行价水平。

……

2004年12月3日，网络娱乐服务提供商第九城市在纽约纳斯达克证券市场提交上市招股核查申请，如果没有意外，九城将于2005年在纳斯达克上市。

记者观点：涅槃还是轮回

2004年匆匆奔赴海外股市的中国互联网企业让人想起了风雨动荡的2001年，在泡沫迸裂之前，三大门户网站幸运地买到了纳斯达克的船票。也奠定了作为早期中国互联网企业领袖的地位。经过互联网低迷时期的洗礼，挺过寒冬的三大门户成为目前中国互联网企业发展的中坚力量。海外上市获得的国际资金、经验和关注度，使得他们在发展上更具备实力和眼光。对于后来的互联网企业来说，这也成为他们全力进军海外股市的动力。

尽管如此，可以看到目前上市成功的企业中除了腾讯、TOM两家成立较早的公司之外，其余的企业都是依靠比较单一的盈利模式（短信或者网游）获得海外的青睐。而这两家中国互联网企业目前最重要的盈利点，还能拉动中国互联网经济多久，却并没有给业界足够的说服力。对短信经济的不断整顿管理、3G电信系统的悬而未决、网络游戏行业矛盾的发展环境，都使得以此为生的互联网企业发展中潜伏着众多不确定因素。所以我们能看到具备一定实力的企业如腾讯、盛大、九城、新浪等都尽力拓展业务的新盈利点，以应对可能出现的种种动荡。希望在未来的竞争中，我们能看到更多像三大门户那样浴火重生的企业出现。

爆炸力：★★★
轰动力：★★★☆
影响力：★★★★

4 最理所应当的新闻：政府开展网络扫黄打非专项治理活动

新闻回顾：

2004年7月至10月间，一场规模空前的“网络扫黄打非”专项治理活动在中宣部、公安部、文化部、信息产业部及新闻出版总署等8个部委的联合布署下展开。在这次活动中，数以千计的色情网站被封禁、各种网络不良信息被清理、许多网络犯罪被清查，一时间，网络环境前所未有的洁净。这对于贯彻执行国务院提出的“改进未成年人思想道德建设”起到了相当积极的作用。


中宣部部长刘云山向网络黄毒宣战。

2004年2月26日，国务院颁布了《关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》，其中第九项“净化未成年人的成长环境”针对互联网问题作了重要批示，这就使接下来一系列的政府动作顺理成章。2004年6月30日，中共中央政治局委员、书记处书记、中宣部部长刘云山主持召开了第17次全国“扫黄打非”工作电视电话会议，强调：为了贯彻落实中共中央、国务院《关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》精神，准备开始部署专项治理工作，其中的重中之重就是网络专项治理。一场由中宣部、公安部、文化部、信息产业部及新闻出版总署等8个部委联合开展的“网络扫黄打非”专项治理活动就此展开。此次活动中，“查阅”色情信息算作违法行为第一次被正式提了出来，成为今后打击网络犯罪一条重要的依据。

2004年7月1日，就在第17次全国“扫黄打非”工作电视电话会议召开的第二天，《行政许可法》开始正式实施，这也在法律上为此次专项治理奠定了基础。2004年8月份，新闻出版总署率先公布了56种涉嫌非法和违规出版的电子游戏出版物；紧接着，2004年9月6日，文化部查处了6款违法网络游戏和4家网络游戏运营商。与此同时，公安部方面对网络色情展开了铺天盖地的围剿，截至2004年7月26日，全国有700余家色情网站被关闭，各色“黄版主”纷纷落“网”。2004年8月17日，全国第一起网络色情案在徐州中院开庭，组织他人在聊天室里大跳脱衣舞的“黄版主”王艳丽被判有期徒刑4年，并处罚金人民币30 000元……

记者点评：革命远远没有成功

如果把2004年6月30日第17次全国“扫黄打非”工作电视电话会议作为此次“网络扫黄打非”活动的开始，在接下来的3个月时间里，应该说网络环境确实得到了很大程度的净化，这与众多政府职能部门的工作是分不开的，不过净化的同时也暴露出相当多的问题。人得了病就要吃药，但“猛药强攻”却是治病的大忌，“网络色情”这种问题也是一样。它本就不是朝夕间能解决的，急功近利可能会适得其反。在这次专项治理活动中，许多非法网站被清理、关闭；但与此同时，“殃及池鱼”的现象也相当严重，许多服务器瘫痪、私人站点点击率明显下降……一时间网络上风声鹤唳。我们真正希望的是有效而长期的治理办法，而不是狂风骤雨般的一锤子买卖。

5 最大快人心的新闻：网络短信业务大整顿

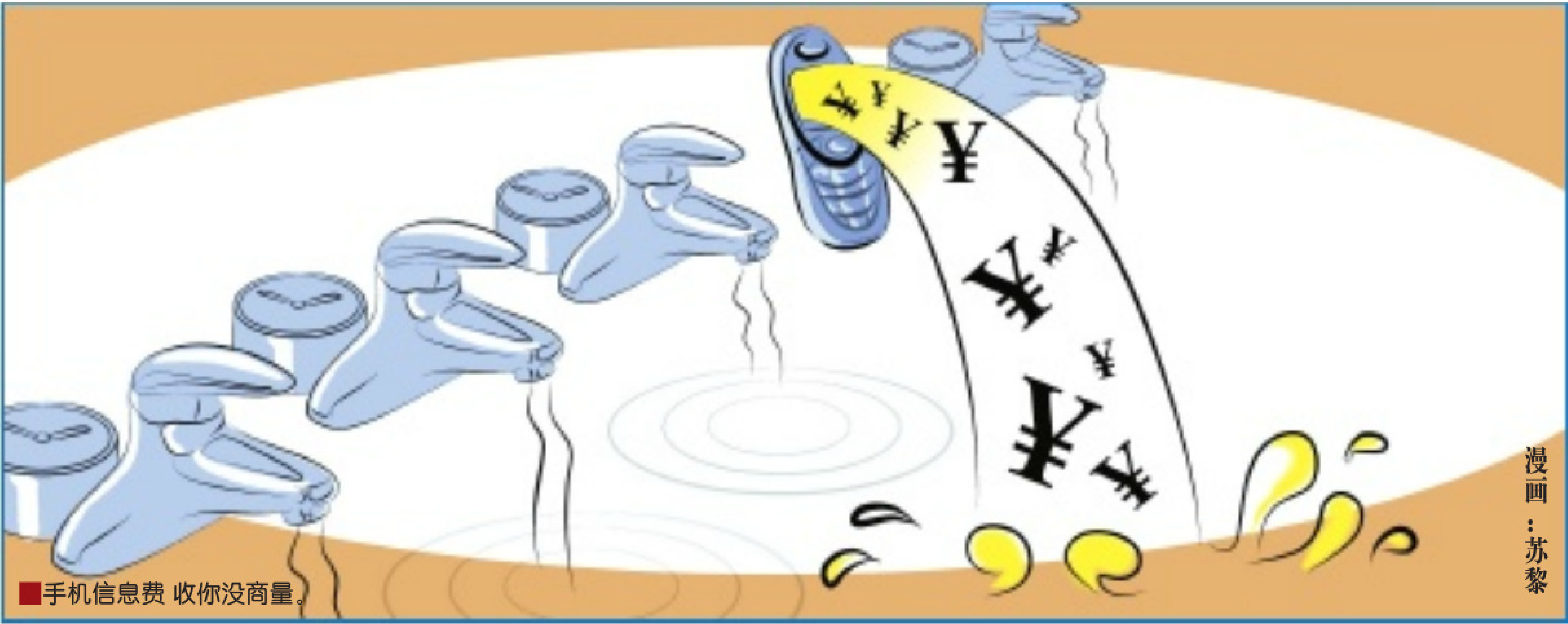
爆炸力：★★★☆
轰动力：★★☆
影响力：★★★☆

新闻回放

2004年8月14日，包括搜狐公司、美通无线在内的6家“移动梦网”彩信（或短信）移动增值服务商接到通知，由于经营中存在违规业务被中国移动停止彩信（或短信）业务一年。作为其中唯一一家在纳斯达克上市的企业，中国移动的处罚直接导致了搜狐公司股票的下跌。在随后的震荡波中，2004年9月5日，中国移动开出第二批ISP处罚通知书，新浪、中华网、腾讯、空中网等20多家知名ISP也纷纷接到了“禁令”，被暂停新业务申请3～6个月。除此之外，广州移动、重庆移动等地方移动电信也宣布查处一批在运营中存在强行收费、强制订阅、提供色情信息服务等违规行为的移动增值服务商。此次行动被媒体称为“网络短信8月风暴”。

此前，中国移动制订了《移动短信业务内容自律规范》，加强了在移动通信网络中对色情淫秽图片、文字的过滤和处理；全面停止短信代收费业务，并聘请第三方公司对签约合作的互联网内容和服务提供商（ISP）进行拨测和清查，先后处理了11家违规企业。2004年8月的大震荡之后，所有加入移动梦网的ISP都要签署该协议。并被强制应用MISC系统——一套由中国移动自行研究了近4年的过滤技术。移动梦网是中国移动的主要数据平台，原先只是一个统一的收费平台，管理上相当松散，乱收费、强行定制等违规行为屡禁不止。通过该系统，大量管理职权由ISP转交到中国移动手中，违规行为和不良信息从而可以得到有效的过滤。

早在2004年4月15日，国家信息产业部就已发布了《关于规范短信息服务有关问题的通知》，明确规定：



■手机信息费 收你没商量

漫画：苏黎

移动通信企业及信息服务经营者在提供短信服务时，应突出提醒用户收费标准、方式和退订方法。特别是为用户通过短信参与电视、广播等媒体举办的节目提供服务时，在告知用户使用方式的同时，必须明示相应收费标准和收费方式。而“8月整顿”之后，有关部门加快了电信管理立法的步伐，其中将细陈各项针对电信增值业务违规的责罚。

2004年9月15日，3个同在纳斯达克上市的门户网站新浪、网易、搜狐第一次走在一起，成立了“诚信自律同盟”。3个相互竞争的公司罕见地携起了手，宣布对移动增值服务中的行为进行自律和相互监督。

记者观点：喜忧参半的风暴

事实上在“8月风暴”之前，中国移动也曾经对增值服务提供商进行过一次整顿。2003年8月1日，中国移动宣布即日起暂停短信联盟及ISP未经批准的代收费业务。这是移动梦网计划当时自推出以来，涉及范围最广、实施力度最大的一次ISP业务整顿工作。此次整顿为期3个月，不少ISP均表示支持这次整顿工作，并且相继停止了短信联盟的业务。可惜的是，正如马克思所说，在白花花的银子面前，总有悍不畏死的勇敢者。一年之后，移动再次掀起整顿风暴，除了处罚一批规模较大的ISP之外，60%的小型ISP被取消了服务资格。移动增值服务商也摆姿态表决心，但如果没有严谨的法律监督，谁能保证下一个8月不会再掀起整顿的风暴呢？相信有关管理部门也意识到了这一点，除了《移动短信业务内容自律规范》外，电信立法也进入了实际的讨论和实施步骤中。相信有了这个后盾，“诚信自律同盟”才有令人信服的理由。

尽管移动和联通持续加大管理力度，但毕竟它们自身也会从短信的增值服务中获得不小的利润分成。由于存在利益关联，已经有人大代表就这种“又是裁判员，又是运动员”的运营模式提出了明确的修改议案。如果能成立独立的第三方管理机构，相信短信增值服务的市场规范会得到更有力的保障，“移动梦网”也不会再成为网民的噩梦源起之地。

6 最令人深思的新闻：政府采购撤单闹剧

爆炸力：★★★★
轰动力：★★★☆
影响力：★★★☆



致力维护民族软件产业的倪光南院士。

新闻回顾

2004年11月19日，忽然传出消息：北京市政府在未经过公开招投标的情况下与微软中国签约，购买微软的计算机操作系统及办公套件。该消息指出合同细节包括：“只要是北京市的政府机关，用多少套微软就提供多少，总金额是2925万元”；“办公软件国内厂商中标产品有金山WPS Office 2005，共创开源办公软件v1.0，中文贰仟办公平台Red Office办公软件v2.0标准版和v2.0专业版”；“信息安全软件中标企业有瑞星科技、江民新科技术有限公司、冠群金辰软件有限公司”。紧接着，北京市政府这个曾经是中国政府采购过程中第一个力推国产软件的“功臣”（在2002年底国家要求政府办公正版化之后，北京市政府是第一个通过公开招投标购买软件的政府部门，当时所购买的软件全部为国产软件）立刻成为不少“枪手”口诛笔伐的对象。在2004年11月24日下午北京召开的“Linux应用与政府采购”研讨会上，国内数大软件厂商表示，他们已经向有关部门进行了质询。

北京市政府也马上就此事件作出了解释。在北京市政府门户网站——首都之窗的一篇名为《北京市实施软件政府采购 实现正版化 推动国产化》的文章中写道：“今年上半年，市政府有关部门组织开展了全市国家机关计算机软/硬件和应用信息系统使用情况的检查，检查中发现由于软件资产管理不善等原因，导致部分单位提供不出原有的授权文书，且其中以微软产品为主。为了树立国家机关使用正版软件的良好社会形象，市政府决定彻底解决办公使用中的微软产品授权不清等问题，通过单一来源采购的形式采购微软公司一定数量的软件产品，保证现在使用的软件全部得到授权。软件产品涵盖操作系统、办公套件、数据库软件、开发工具软件和应用管理软件等系列产品。”看来，北京市政府的此次采购并不是为“今天”或者是“明天”而购买，而应该是为“昨天”买单，就好像已经吃了某个名厨煮的菜，临走的时候就一定要给钱。

11月27日，北京市政府采购网发布紧急公告，取消“计算机操作系统及办公套件正版软件供应商”（BKHT2004160-1）分包项目。理由是“采购人要求”。第二天，北京市副市长范伯元在“2004中国企业创新年会”上承认“这次采购流程上存在问题，并正在改正”。

2004年12月2日，3家国内办公软件厂商在上午与北京市政府有关部门签订软件采购协议，至此，中国软件业沸沸扬扬的北京市政府采购暂告一段落（在操作系统软件采购方面，至本文截稿之日还未有结论）。而比起几天前，那充斥于各类媒体的有关政府采购的大小报道，世界仿佛在一瞬间就静了下来。事实上各家已经签约的国内企业也没有像往常那般，拿政府的定单作为自我标榜的宣传重点。对于“对所获订单是否满意”、“所获订单数量为多少”之类的问题，他们一律三缄其口。人们不得不怀疑他们是否在与北京市政府签署购买合同的同时，还另签署了一份保密协议。

最终，微软还是因为自己的“名头”太响，因为自己只是外来的“厨子”，没有因为已经做好的菜拿到一毛钱。

记者观点：中国软件业的危险信号

有关政府采购的种种新闻一直是行业内关注的事件，因为它直接关系到中国软件产业的未来。人们鼓励政府购买国产软件，通过变相的资金提供方式让本土企业可以正常发展，这种方式的初衷是合理的。但在这3年中政府采购所走过的道路却未必都是正确的。就拿最早的一次北京市政府采购来看，当时所采购的操作系统是

国内厂商的Linux，而办公软件却主要是金山公司的WPS。那时的WPS还没有可以在Linux平台上运行的兼容版本。这些产品摆在政府的办公室里该如何用？那次政府采购是正常的还是非正常的？当时人们的评价多是赞许北京市政府的选择，并认为它给全国的政府采购工作开了一个好头。

今天的情况和3年前相比几乎毫无变化。北京市政府的采购只是又一个典型的例子而已。站在国内厂商和某些所谓的专家的角度，政府采购的焦点问题仍集中于：国家该颁布什么样的法律将国外软件彻底踢出政府的视线？国家该如何确定哪类软件才是真正的国产软件？而政府方面所担忧的也仍同样是：究竟国产软件达到了何种技术水平？买回来的产品会不会又一次填满政府大楼的储藏室？

诚然，对于这些问题我们不可能在一天之内便得到答案。但3年的时间过去了，我们仍没有找到答案，就不得不说这才是中国软件行业发展真正的悲哀。或许，政府、企业与那些专家都应该再次审核自己的初衷，思考中国政府正版化进程与国内少数软件企业通过采购得到资金相比孰重孰轻、孰先孰后。我们需要认同的不是购买了什么，而是政府采购本身决不能仅仅从一点出发，应需要多角度、全方位考量。由此一看，希望依靠法律来迫使本国政府放弃自由选择的权利，把中国政府对于软件行业发展的指导权力简单地扔在法律的条文里，这样的想法就有些简单了。

爆炸力：★★★
轰动力：★★
影响力：★★★☆

7 最喜忧参半的新闻：电脑厂商的价格风暴和洗牌

新闻回顾

2004年10月10日，联想将自己旗下一款售价8999元的笔记本电脑直降到6999元，引发了不小的购买热潮。多家国内外笔记本电脑厂商迅速跟进，拉开了新一轮笔记本电脑降价风潮的序幕。在此之前，已有神舟等多家厂商推出价格低于7000元、6000元，甚至5000元的笔记本电脑。一向语不惊人死不休的神舟电脑总裁吴海军甚至表示“目前的笔记本电脑价格仍然过高”，神舟将在2005年推出3999元的笔记本电脑，3年内推出2999元的笔记本电脑。这样的售价与相同或相似配置的台式机相比已经相差无几，某些机型甚至已低于一些一线品牌台式机的售价。



你知道自己需要什么吗？

记者点评：除了价格战我们还有什么？

2004年似乎没有什么电脑产品比笔记本电脑普及得更快了。从当年的移动PC开始，笔记本电脑便下决心要革台式机的命。随着制造工艺的成熟，液晶面板、电池等关键部件成本的下降，以及厂商之间的竞争加剧，笔记本电脑价格下降是必然趋势。不仅国内厂商推出了价格低廉的笔记本电脑，IBM、HP等一线厂商也推出了售价在万元左右甚至8000元以下的产品。IT市场竞争的惨烈是必然的，原本利润丰厚的笔记本电脑市场的水分已被渐渐挤压殆尽。笔记本电脑降价对消费者来说是好事，但使用一些下三滥的伎俩来降低成本欺骗消费者就是不厚道的事了。尽管今天笔记本电脑制造的门槛越来越低，但仍属于高集成度产品，无论设计方法还是生产工艺都有很高要求。许多低价笔记本电脑厂商为了在市场上捞一把，不惜通过各种方式降低笔记本电脑的成本：台式机的CPU、落后的芯片组、过时的CD-ROM光驱、内部凌乱的飞线、糟糕的外观设计和机身用料造就了无数质低价廉的笔记本电脑。刚开始使用时还算正常，过一段时间就开始暴露出各种问题。我们表示愤慨和谴责的同时，也产生了深深的思考。用户永远想要物美价廉的产品，而利润则是商家永恒的追求目标，两者永远是相互矛盾却又缺一不可的。厂商在维持笔记本正常工作的关键部件上缩水无异于釜底抽薪，与其以这种形式降低成本，不如从发展新技术入手，既能降低成本，又能保护用户的利益，只是在今天的市场环境下，不知还有几家厂商肯静下心来钻研技术。联系到曾被评为“中关村十大品牌电脑”的超群电脑和恒生电脑两家厂商突然倒闭，其他多家中小品牌电脑也纷纷撤下在中关村和各大商场中的专柜，或者转换业务类型，或者回到地方发展，或者就此彻底消失。不由让人感叹，在今天的市场环境下，如果没有品牌、没有实力、没有创新、没有规模、没有质量，就没有活下去的可能。

文章到这里就要结束，但是新闻依旧伴随时间流转。其实上面只是这一年互联网历史的很小一部分，更多值得记忆的东西只能保留在你我的脑海。

再见，2004年！

没标有任何字样的普通闪存盘，它的防水、防震性能到底如何？我的同事ACJ是一个执著的人，这个世界上没有任何人能够阻止他的计划。同时他也是一个充满探索精神的人，如果能够早400年降生于世，被苹果砸到的一定是他，而不是那个姓牛的英国佬。2004年的最后一场雪还没有来得及降下，ACJ就决定要在2005年的第一场雪之前，进行一项关于闪存盘生存能力的伟大试验。我能够非常荣幸地充当整个过程的记录者，完全是因为他诚恳地邀请我：“如果不来，你就死定了。”我一向认为他是一个说话算话的人……于是，我们就带着一大把普通闪存盘开始试验。试验项目都来自我们使用闪存盘时经常会碰到的问题。

十大酷刑

——闪存盘毁灭试验全记录

■策划 本刊编辑部
撰写 晶合实验室 更深的蓝
摄影 Jin

本次试验所选取的闪存盘全部是市场销售的同一品牌的普通产品。闪存盘采用英飞凌颗粒，标称容量均为64MB，实际容量为62.5MB。采购价格65元/支。本次试验的部分项目具有一定的危险性，请读者不要随意尝试，以免受伤。

试验项目一、自来水


图1

常常有人不小心把闪存盘掉进水里，不过你总会在很短的时间内把它捞出来，这几乎不可能对它造成任何损伤。我们这次模拟你的闪存盘掉入水中后，又被你遗忘了整整30分钟的情况。我们将闪存盘放进一只装满了自来水的烧杯中（图1），然后静静地放在桌子上。

30分钟的时间很快就过去，将闪存盘取出，风干之后，从表面看不出有任何问题（图2）。为了进一步了解情况，我们打开了闪存盘，看看内部是否发生了变化（图3）。看上去和新的一样完好。看来自来水是无法对闪存盘造成明显破坏的，但是也许会对其性能产生影响。为了验证这个猜想，我们将闪存盘连接到电脑的USB接口上，看看能否读出试验前存储进去的文件。


图2

图3

所有的闪存盘在测试前全部拷入了总容量为62MB的图片、MP3、文本文档以及压缩文档等较常见格式的文件。每个试验项目均单独进行，避免闪存盘交叉使用的可能。除了通过外观能否达到正常使用标准、芯片和电路板是否被破坏来判断试验结果外，最重要的依据就是每个闪存盘必须在经受“酷刑”后，能够完整读出所有文件，并且通过格式化和再次写入的测试。否则视为无法通过试验。

闪存盘顺利通过了读写测试，这证明在自来水中浸泡对闪存盘无法构成威胁。

试验项目二、可乐

掉进装满可乐的杯子或者是被可乐淋湿也是常有的事。毕竟边操作电脑边喝可乐的大有人在。我们将闪存盘置入200毫升可乐中（图4），并且浸泡10分钟。取出后我们先小心地将闪存盘打开，看到芯片和电路板上到处都是可乐（图5）。


图4



图5



图6

我们认为可乐风干后，会在闪存盘的电路和芯片的针脚处留下大量黏稠的薄膜，从而导致闪存盘无法正常工作。而且据说可乐中碳酸和磷酸的浓度，足以在一夜之间腐蚀掉牙齿。或许部分脆弱的器件和不太牢靠的焊点也会因此而发生问题。

这只闪存盘彻底干燥之后，外壳的表面都覆盖了一层粘粘的可乐薄膜（图6），并且在干燥的过程中还粘上了许多灰尘。我们费了很大力气才将盖子取下来，把它连接到计算机上。意外的是所有的测试都顺利通过。看来可乐对闪存盘是无能为力的。

试验项目三、牛奶



图7

将闪存盘放入牛奶中，并且浸泡10分钟。当我们进行到这个项目时，多少有些信心，可保证闪存盘无损。因为可乐都无法摧毁闪存盘。浸泡10分钟之后，将闪存盘取出。等待干燥之后（图7），闪存盘的表面布满牛奶的痕迹。写保护开关已经被牛奶牢牢地黏合住，几乎无法动弹了。将闪存盘连接到电脑上后，我们惊讶地发现，这个闪存盘坏了。



图8

当这个闪存盘连接到电脑后，出现了USB设备连接的提示，但是却无法找到盘符。打开USB设备属性，在“USB Device”上有一个黄色的惊叹号，查看该设备属性为“驱动程序未被安装”（图8）。看来Windows已经无法正确识别设备类型了。

也许是牛奶干燥后的薄膜导致接触不良？我们把这个闪存盘去掉外壳，再次浸泡在纯净水中。30分钟后取出，并且仔细地清洗，干燥后再次连接到电脑上，但是故障依旧没有排除。



图9

为了排除个别产品存在特殊情况的因素，我们拿过一只全新的闪存盘，并且重复此试验项目。这次浸泡之后，我们直接打开了闪存盘，看看究竟被牛奶浸泡后发生了什么。整个闪存盘的所有元件都被牛奶紧紧包围着（图9），特别是在针脚附近。为了更进一步的观察，我们就让它这样裸露着进行干燥。随着时间的推移，留在PCB和针脚上的牛奶逐渐缩小成一个个的白点（图10），直到最后看不出来它们的存在（图11）。



图10



图11

我们将闪存盘再次连接到电脑上，又出现了和上次同样的故障。现在我们可以确定，要干掉一只闪存盘，可以把它放在牛奶中浸泡10分钟。

试验项目四、热茶



图12



图13

茶水中含有一定的碱性，并且热的茶水会有比较强的侵蚀能力。虽然可乐中的酸对闪存盘不起作用，未必碱就不行。我们用开水冲泡了一烧杯上好的茉莉花茶，并且将闪存盘放在里面。10分钟的浸泡时间里，茶香和塑料受热后的苦味一直在刺激着周围人的嗅觉细胞。闪存盘的外壳在热茶中逐渐被覆盖上了茶水的颜色（图12）。在试验进行到7分钟的时候，闪存盘的外壳发生了微小的变形（图13）。



图14



图15

10分钟之后，我们将它从茶水中打捞出来，可以看出USB帽和闪存盘的结合部分有一个小小的缺口（图14），并且已经不能严丝合缝了。等闪存盘干燥之后，我们将它打开，发现一些原本非常光亮的焊点都有些发“灰”（图15）。这就是茶碱对闪存盘侵蚀的证据。但是这样程度的侵蚀似乎还不够力度。果然在随后的读写测试中，热茶同样无法对闪存盘造成根本的影响。

试验项目五、开水

既然热茶可以让闪存盘发生轻微的变形，那么用开水会怎么样呢？会不会在沸煮的过程中，电容爆掉？或者PCB板渗出一丝丝绿色的液体？带着这些疑问，我们将一烧杯纯净水加热至沸腾，然后将闪存盘丢进去（图16）。


图16

由于本次试验使用的酒精灯火力较弱，闪存盘放入烧杯后，水温始终保持在离沸腾最近的临界状态，产生大量的气泡和蒸汽。这不能不说是本次试验的一个遗憾。

2分50秒时，闪存盘的下端开始发生明显的变形（图17）。40秒后这种变形越来越明显（图18），并且出现了和热茶浸泡时同样的小缺口（图19）。在继续加热的过程中，这个缺口迅速地变大（图20），此时已经进行了5分钟，同时USB帽的边缘线条开始弯曲。闪存盘的外壳也同时开始有类似“脱皮”的现象，出现了几个白色的“水泡”状区域（图21）。整个过程中我们一直没有发现类似电容漏液的情况，或者听到爆裂的声音。

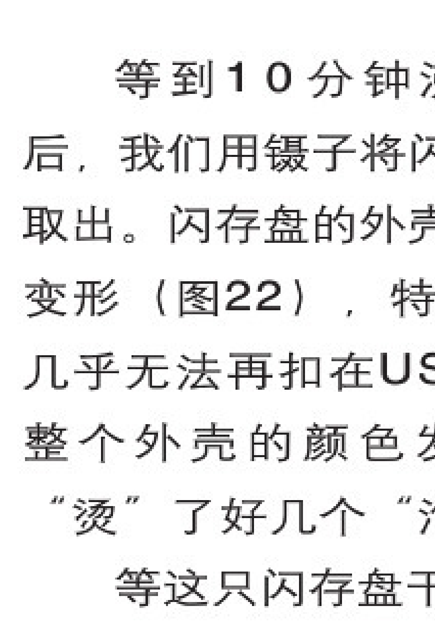

图17


图18


图19


图20


图21



等到10分钟沸煮时间结束后，我们用镊子将闪存盘从烧杯中取出。闪存盘的外壳已经严重扭曲变形（图22），特别是保护帽，几乎无法再扣在USB接口上了。整个外壳的颜色发白，并且被“烫”了好几个“泡”。

等这只闪存盘干燥后，我们再次对它进行了拍照（图23），这张近距离的照片足以说明它经受的“煎熬”。将这只闪存盘解剖后，我们发现除了因为“磁检PASS”标签脱落而在芯片上留下了一些胶痕外，闪存盘的内部可以说相当完好（图24）。当然，严重变形的外壳在被拆开后，要想再次组装恐怕要费一番手脚了。


图22


图23


图24


图25

这只闪存盘的读写测试进行得非常顺利，令我们大吃一惊。本以为沸煮之后，闪存盘的内部会受到较大的影响，结果却是恰恰相反。不过也有被我们猜中的，就是最后组装的时候，无论如何也无法将写保护开关放入闪存盘中，同时严重变形的USB保护帽也无法再盖上了（图25）。

试验项目六、洗衣机洗涤

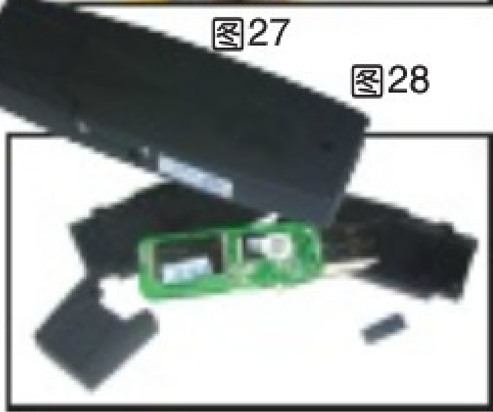
当闪存盘被放入洗衣机的时候，除了长时间的浸泡和洗衣粉的侵蚀以外，还要承受频繁的碰撞和扭曲，很可能就此挂掉。我们也因此选择了这个试验项目。

首先将闪存盘放入一件衣服的口袋（图26），然后和其他3件待洗衣物一起投入洗衣机中。加入洗衣液后，进行全自动洗衣机的整套洗衣流程：洗涤、漂洗、脱水。或许是全自动洗衣机本身的噪声较大，洗涤过程中，我们并没有听到来自闪存盘的剧烈碰撞或者摩擦的声音。


图26


图27


图28


图29

洗衣过程结束后，我们从衣服口袋中取出闪存盘（图27）。进行充分的干燥之后，闪存盘看起来没有受到什么损伤（图28），而且更加干净了……拆开以后，也没有发现什么异常（图29），反而散发出洗衣液淡淡的香气。读写测试进行得很顺利，或许装进盒子里，可以当新的卖给编辑部的同事……

试验项目七、高温烘烤

天气逐渐寒冷，家里也都通上了暖气。在严寒的北方，通常会在临睡前将衣服和裤子都搭在暖气旁烘烤，以便第二天早上出门的时候穿着。既然闪存盘能够被遗忘在自来水中整整30分钟，那么被烘烤10分钟也是完全合理的。

我们建立了一个简单的、热量不容易流失的烘烤环境。首先将闪存盘放在两枝平行摆放的筷子中间（图30），两枝筷子的间距为10公分左右。然后将一个餐巾纸桶的底盖拿掉，扣在筷子上（图31）。最后把电吹风插入桶上方的圆洞里（图32）。这样就得到了一个既通风、又不容易流失热量的烘烤环境。将电吹风开到最大热风档，然后进行10分钟的烘烤。

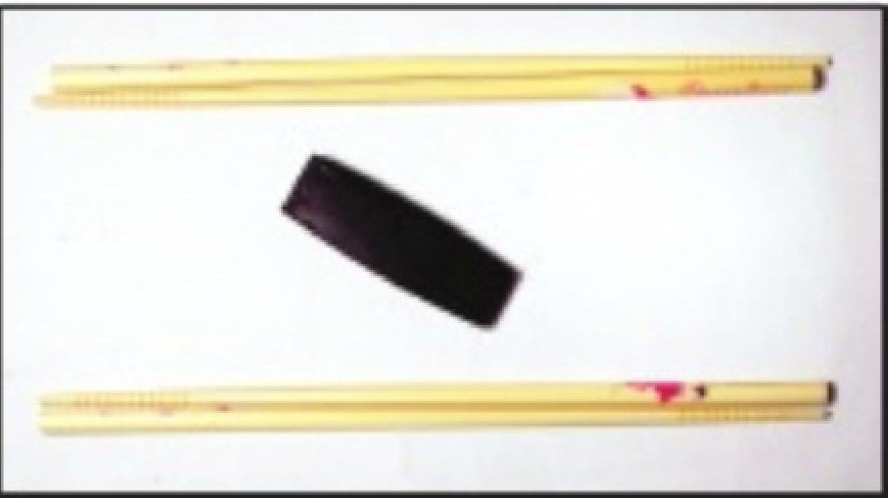

图30


图31


图32


图33


图34

电吹风嘶吼了10分钟后，我们将滚烫的闪存盘取出，放在桌子上冷却。同样是USB保护帽发生了变形（图33），但是没有项目五中那样明显和严重。待冷却后将闪存盘打开，内部也没有任何高温肆虐过的迹象（图34）。

结果非常令人沮丧，闪存盘顺利通过了读写测试。到目前为止，我们只找到了一种可靠的方法来弄坏闪存盘。而平时看起来足以让闪存盘无法工作的试验项目，居然没有起到任何的作用。看来我们只好进行一些更加“暴力”的试验了。

试验项目八、自由落体运动

自由落体试验的地点我们选择了编辑部所在的“恩济大厦”，从五层的大会议室窗口向下扔（图35）。下落的过程是短暂的，但是寻找的过程却是漫长的。当我们好不容易找到它的时候，发现它居然毫发无伤（图36）。拆开以后，内部也同样完好无损（图37）。最后这只闪存盘顺利地通过了我们的“自由落体运动试验”。


图35


图37


图36

试验项目九、汽车碾压

为了进行这项试验，我们专门从编辑部同事那里征集了一辆捷达轿车（图38）。将闪存盘放在距捷达车的右前轮大约10公分的位置（图39），然后捷达车的车轮准确地从闪存盘上碾过（图40）。碾压过程中并没有出现我们希望见到


图38


图39


图40

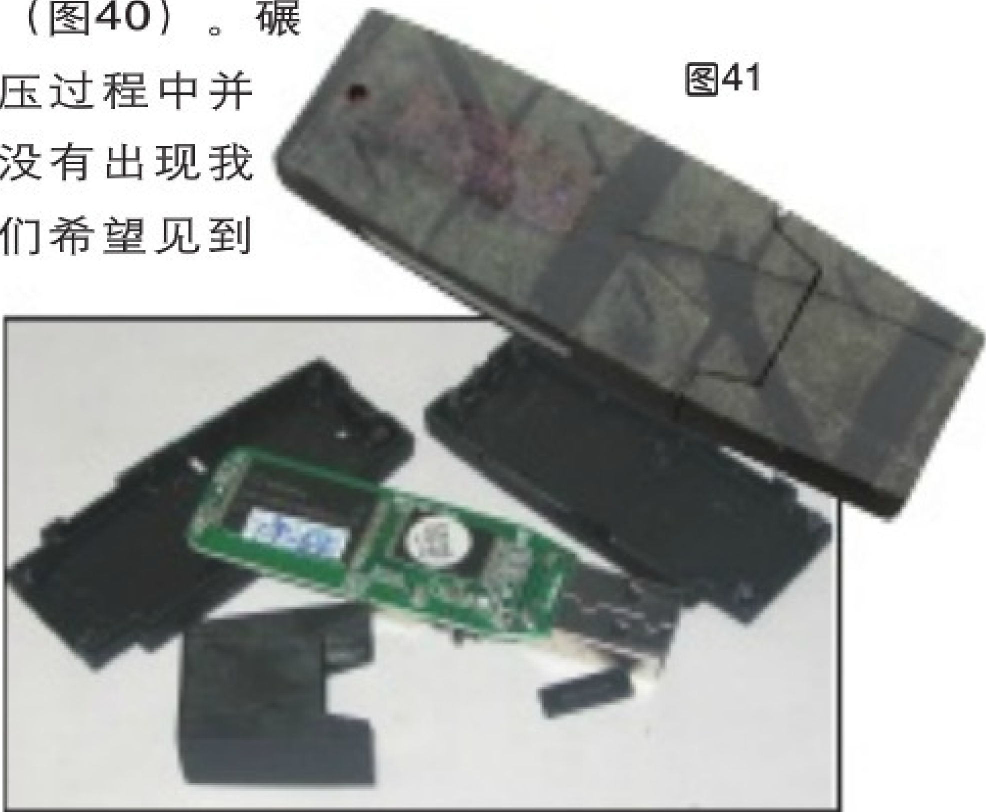

图41


图42

的碎裂场面，也没有听到断裂的声音。捷达车只是在闪存盘上清晰地留下了自己的“胎纹”（图41）。拆开闪存盘后，证明捷达车还不足以对其造成“内伤”（图42）。读写测试也完全通过。

图43



这之后我们依然不甘心，或许是捷达车缓慢的通过方式，过于“温柔”，才没有达到效果。为了追求最拟真的效果，我们将闪存盘放在空旷的街道上，让捷达车以正常的行驶速度碾过。遗憾的是，这项补充试验仅仅是在闪存盘的外壳上留下了一些擦伤（图43）而已。

试验项目十、毁灭性的一击



图44



图45



图46



图47

接连的失败让我们有些恼羞成怒了，我们决定使用最残酷的方式进行最后一项试验——来自1.2米“高空”、做自由落体运动的重达7.2公斤的石块（图44），经计算其冲量达到36.7牛·秒。只在电光火石的一瞬间，我们就达到了目的。闪存盘被砸得四分五裂（图45），我们花了很大的功夫才把它的“残骸”都收集到一块（图46）。闪存盘的外壳已经没有再次使用的可能性了（图47）。但是令人吃惊的是，闪存盘的主要芯片和电路板都完好无损（图48），受损最严重的是USB接口，那里几乎被砸成了一张纸（图49）。另外，电路板背面的一个晶振受力变形（图50）。

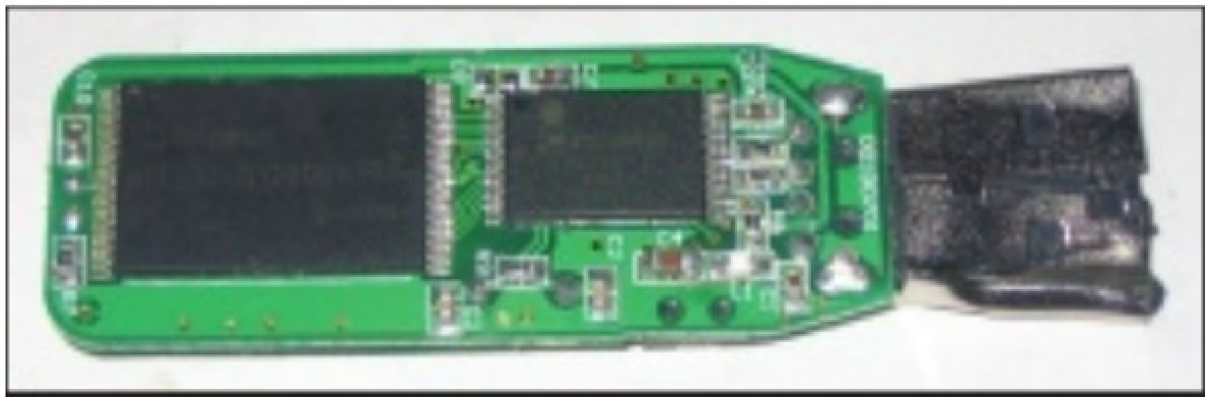


图48

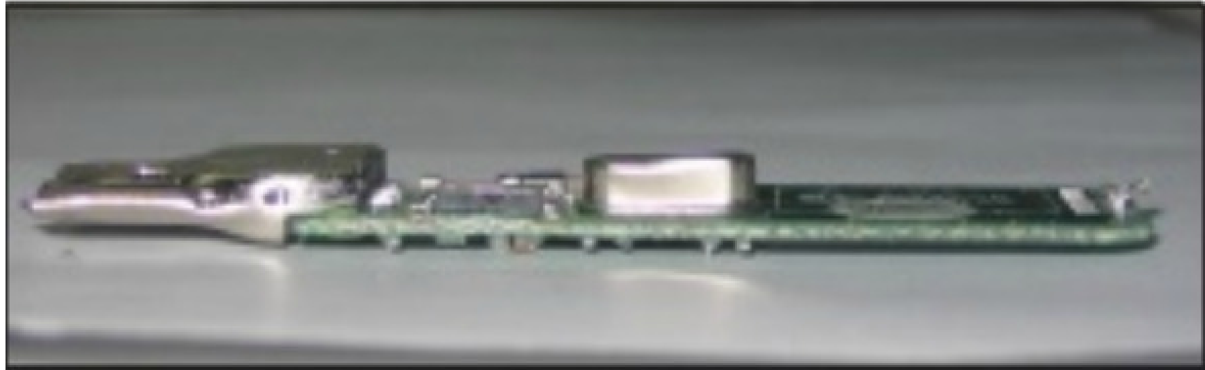


图49

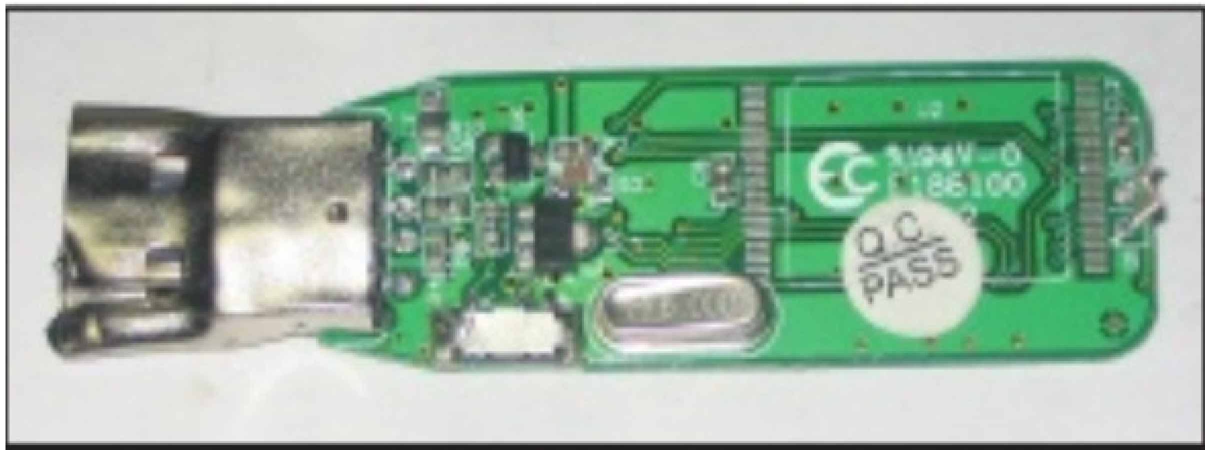


图50

可以确定，这支闪存盘起码从外观上讲是不具备正常使用的条件了，因此我们也无法对其进行读写测试。

全部的试验项目结束了，我们找到了两种损坏闪存盘的方法，只占项目总数的五分之一。从毁灭闪存盘的角度讲，我们的试验结果不是很理想。这么多闪存盘可以通过毁灭性的测试，我们认为最重要的一点是，正确的应急处理措施。这其实很简单，只需将闪存盘放在阴凉通风的地方，让它自然风干或者冷却。这样即使发生了水浸、高温等意外，也完全可以保住闪存盘和其中的数据。而通过本次试验也证明了普通闪存盘能够抵抗大部分的物理损害。如果您的应用环境比我们的测试更加苛刻，那么您或许应该选购一款“三防”型产品。

闪存盘数据恢复方法

如果在日常使用中误删除了闪存盘上的文件，或者进行了格式化，可以采用和硬盘数据恢复相同的手段进行恢复。本文推荐使用“EasyRecovery”来恢复数据（图51）。对于误删除的文件，可以选择“查找并恢复已删除的文件”功能来恢复，而格式化后的闪存盘则可以选择“从一个已格式化的卷中恢复文件”。一般情况下，只要在数据删除或者格式化后没有向闪存盘中写入新的数据，通过这两个功能都能够将数据找回来，甚至不会有任何损失。但是也有特殊的情况无法恢复的，就只能用“Raw Recovery”功能了。此功能可以更深层次地恢复损失的数据，但是由于部分数据的文件头等信息被破坏，恢复出来的文件部分会以无扩展名或者错误的扩展名的形式保存。使用者必须手动修改文件扩展名为正确的扩展名，才能打开被恢复的文件。由于这3个功能的使用步骤都非常简单，基本上属于“下一步、下一步、下一步、OK”的操作方式，这里就不一一赘述了。



MP3播放器 BenQ Joybee 200

结论 外观设计优秀 支持耳机线控 工艺精湛，音质出众 附件丰富

BenQ的MP3产品一贯保持着较高的工业设计水准。此次送测的Joybee200更是集中展现了BenQ在设计和制造工艺方面的实力。通过Joybee200简约、沉稳的设计风格可以看出，这款MP3定位于高端市场。较高的定位给了设计师充分的施展空间，整体镜面设计，蒸镀镜面Logo，OLED显示屏，金属和GE塑料，内置锂电等，这些在普通MP3上少见的设计在Joybee200身上融为一体。出色的设计使Joybee200荣获2004年日本Good Design Award（G-Mark）工业设计大奖。为了保证整体设计风格不被破坏，Joybee200上没有采用广泛使用的五向导航键，而是在两侧设计了8个功能键，按键手感偏硬，导致操控性有所下降。为了弥补这个缺憾，Joybee200上特意预留了耳机线控接口。

作为一款MP3播放器，标配森海塞尔的MX500耳塞使Joybee200在音质方面的表现让人无可挑剔。Joybee200提供了丰富的附件，除了旅行充电器，数据传输线和Line in线，还有精美的皮质腕带和保护皮套。

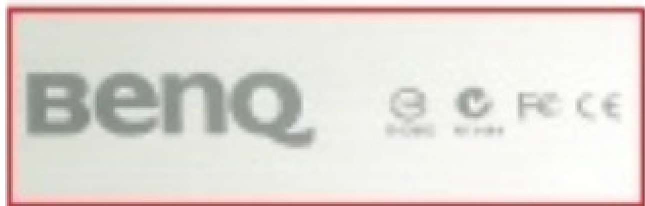


Line in接口




mini USB 2.0接口，同时也是充电器接口


支持随身听线控器的耳机插口



金属材质的背面，相当漂亮

项目	参数
容　　量：	128MB/256MB/512MB
文件格式：	32~320Kbps MP3/WMA
显 示 屏：	OLED
接　　口：	mini USB 2.0/耳机线控接口
尺　　寸：	76.5mm×30mm×16mm
重　　量：	40克
附　　件：	耳机/USB连接线/Line in线/旅行充电器/皮质腕带/皮质护套/软件光盘
价　　格：	1588元/1788元/1988元
咨询电话：	0512-68095919

■晶合实验室 红

MP3播放器 爱国者E808 Plus

结论 优秀的车载FM发射功能 耳机可吸附在挂绳上 高精密纳米镜面玻璃面板 USB接口保护套容易丢失

E808目前共有两个版本，图为新近发售的E808 Plus版。相比较早的版本，Plus版增强了车载FM发射功能。不仅使发射频率可以在87.7～107.9MHz的范围内自由调节，信号质量也有了很大的提高。5米范围内可以获得非常清晰的效果。需要注意的是无论是接收还是发射，Plus版都需要连接耳机作为天线才能获得令人满意的效果。值得一提的是，E808的耳机线上附带了2块小小的磁铁，当耳机挂在胸前时，会将耳机牢牢吸住，这样就不用担心耳机因为在胸前晃来晃去，互相碰撞而损坏了。



高精密纳米玻璃面板的LCD液晶显示屏

经过电镀处理的五向导航键，操控灵敏

被磁铁吸附在挂绳上的耳机



mini USB 2.0接口，由于没有连接在主机上，橡胶保护套很容易遗失

项目	参数
容　　量：	128MB/256MB/512MB
文件格式：	32～256Kbps MP3/WMA
FM发射/接收频段：	87.7～107.9MHz/87.5～108.0MHz
接　　口：	mini USB 2.0
尺　　寸：	68mm×44mm×19mm
重　　量：	28g（不含电池）
附　　件：	耳机/USB连接线/软件光盘
价　　格：	1099元/1399元/1988元
咨询电话：	800-810-7666

■晶合实验室 白

手机 摩托罗拉A668手写手机

■晶合实验室 蓝

结论
将多种高端配置集于一身
120万像素摄像头
26万色TFT液晶显示屏
指书功能方便使用

120万像素摄像头，26万色TFT液晶显示屏，64和弦铃声，还有手写输入法，提起这些名词就让人想起一种大约有三两重，附带一枝随时都会被丢掉的手写笔，以及很难轻松揣进兜里的手机。或许摩托罗拉的新款手机A668能够改变我们一贯的看法。

A668采用了摩托罗拉惯用的翻盖设计。送测样机为银白色，拉丝工艺的前面板具有相当不错的金属质感，位于面板下方的120万像素的摄像头使A668成为“百万像素俱乐部”的成员。摄像头上方的闪光灯，由于功率限制有效范围较小，让人略感遗憾。

主显示屏为26万色镜面TFT液晶，色彩鲜艳。而当手机背光关闭时，MM们可以不动声色地用它来打点自己的妆容。为了充分发挥64和弦的优势，A668的机身背面设置了一个比较大的扬声器，音量十足，但是音质一般。9MB内存对于一款具有百万级像素拍摄能力和支持JAVA应用的手机来说有些嫌小。

“指书”功能是A668的独特卖点——通过热敏键盘的应用以及位于键盘下的光感应器，A668可以准确追踪用户手指在键盘区移动的轨迹，从此摆脱枯燥的“拇指运动”。我们建议初次使用的用户打开“笔画与键盘”显示，可以更快地掌握“指书”的技巧。将这款手机赠送给不擅拼音输入的长辈，也是个不错的选择。

A668配备了一块820毫安容量的锂电池，可以满足各种应用的需求。通过一个小型USB接口将数据传输和电源输入结合，使手机可以方便地与PC高速连接，还可以在传输数据的同时为手机提供足够的电力。

由于送测的是样机，因此在工艺方面略显粗糙，按键之间的缝隙大小不一致，四向导航键的标识印刷也略微有些偏。操作系统方面也有一些问题，比如：在开启微光拍摄模式后无法进行数码变焦；调节音量时会花屏；短片录制后系统响应速度下降等。希望正式销售的产品能够修正这些问题。



位于摄像头背面的精致的听筒



镜面显示屏显示效果不错，关闭背光后还可充当一面镜子



A668在键盘布局上继承了摩托罗拉的传统风格



键盘同时融合了热敏追踪和光学感应技术

网络制式： GSM/GPRS
显 示 屏： 内屏为26万色TFT
摄 像 头： 120万像素CMOS摄像头
铃　　声： 64和弦
尺　　寸： 92.35mm×44.65mm×23.8mm
重　　量： 89.5克
附　　件： 耳机/旅行充电器/数据传输线
参考价格： 4100元
联系电话： 800-810-5050

手机 Nokia N-GAGE QD

结论：

- 部分功能被简化
- 软硬件皆为游戏量身定做
- 软件和游戏资源丰富，大容量电池有效延长了待机时间
- 可联网对战

■晶合实验室 龙猫（移动版）

由于种种原因，诺基亚的游戏手机N-GAGE只在欧洲市场发售，中国手机玩家难得一见。最近，诺基亚终于在中国大陆正式发售官方简体中文版N-GAGE QD。

和N-GAGE相比，QD体积有所缩小，外壳四周用橡胶材料包裹，按键外形饱满，手感软硬适中，但挂机、后退等按键面积较小、排列过紧，难免误触。独立出来的确认／游戏键更加方便快捷。QD采用了和N-GAGE相同的104Mhz ARM处理器和4096色TFT液晶屏，操作系统采用改进版的S60智能手机系统。QD兼容S60系统手机的所有软件和游戏，玩家还可在开发商或运营商的网站下载和购买新游戏。而且QD可以通过蓝牙功能实现短距离联机对战，也可通过GPRS进行联网游戏。

为了节省成本，N-GAGE原有的MP3和调频收音机功能被省略掉了，耳机插孔也由立体声变成了单声道。USB数据线接口也被去掉，虽然QD支持MMC卡热插拔，但用户需要额外购置读卡器，不如直接使用USB数据线方便和省钱。

耳机和充电接口

支持热插拔的MMC卡插槽

开关机按键，初次使用的用户可能不易发现

音量很大的扬声器

网络制式：	GSM/GPRS
显 示 屏：	4096色TFT
存 储：	MMC
铃 声：	24合弦
尺 寸：	118mm×68mm×22mm
重 量：	143 克
附 件：	耳机/旅行充电器
参考价格：	2350元
联系电话：	4008-800123

手机也有病毒

继俄罗斯反病毒厂商Kaspersky公司的实验室宣布已经发现了有史以来首款能够在手机网络上进行传播的计算机病毒Cabir后，国内的通信运营商也宣布截获了这个名为Cabir的病毒。



这是一种能够感染执行Symbian操作系统手机的网络蠕虫，Cabir蠕虫病毒利用一个伪装成安全管理工具的特殊格式的（SIS）传输文件在执行Symbian操作系统的手机间进行传播。当这种被感染的传输文件运行时，“Caribe”的字样就会在手机的显示屏上出现。Cabir蠕虫病毒还能够修改Symbian操作系统，使手机在每次开机时Cabir蠕虫病毒都会自动运行。当一个手机被感染后，利用蓝牙连接，Cabir蠕虫病毒就能够扫描其它的存在同样缺陷的手机，然后将自己的拷贝发送给它发现的第一个有缺陷的手机。诺基亚公司生产的执行Symbian操作系统的手机将会受到Cabir蠕虫病毒的攻击，其它厂商生产的使用Symbian操作系统的手机也可能受到攻击。

地狱镇魂曲

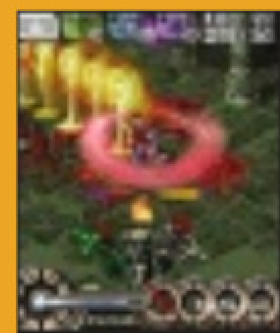
开发商：北京数位红软件应用技术有限公司

适合机型：Nokia N-GAGE

游戏类型：A-RPG

价　格：国内仅随Nokia N-GAGE发售

游戏简介：《地狱镇魂曲》不仅是N-GAGE游戏平台上的第一款RPG游戏，同时也是中国人自己独立开发的，全球发行的第一款手机游戏产品。其开发商北京数位红软件应用技术有限公司也是国内唯一获得N-GAGE游戏开发资格的公司。



《地狱镇魂曲》讲述了一个发生在几千年前的故事，代表黑暗势力的首领达鲁王汲取了大量来自人类世界的仇恨所转化而成的力量，带领着大量的邪恶生物摧毁了人类世界的一切。游戏玩家作为拯救世界的英雄，在小精灵琦琦的伴随下，一步步地向地狱的最深层进发……最终与达鲁王面对面地决斗！

作为手机游戏中较少见的A-RPG类游戏，《地狱镇魂曲》的操控性还是不错的，十字键加数字键的控制模式和GBA非常接近，而且按键的功能可以由玩家自行设定。游戏中设定了多种战斗元素，如：魔法、连续技等。小精灵琦琦可以使用强大的大范围魔法，是游戏通关的好帮手。





看我七十二变
WinXP界面大变身

■广东 GZ

编者按： 最近流传着一种特殊的Windows版本，安装后即为苹果样式的界面。看来对熟悉的操作系统进行美化，仍是许多用户的兴趣所在。本文不仅会解开“苹果版”WinXP的奥秘，更是提供了丰富实用的多种系统资源修改方法。

虽然网上有很多外挂可以更改Windows界面，但这会占用一定的系统资源，这对高要求的用户当然是不能接受。要想Windows焕然一新又要节约系统资源，就要采取特殊的手段。

一、基础元素篇

Windows的界面基本上由3个基本元素构成，分别是窗口样式（包含形状、颜色、文字等），图标样式以及于微小处见精妙的鼠标样式。因此要修改替换计算机的界面，首先需要替换这些最基本元素。

1.从原子说起——基本图标替换



图1

图标中最常见的就是操作系统自带的图标文件，包括快捷方式和文件夹的图标，要替换这些图标非常简单。在快捷方式或文件夹上点右键选“属性”，在属性对话框中点“更改图标”（快捷方式是在“快捷方式”选项卡下，文件夹是在“自定义”选项卡下），选中想要替换的图标（dll、exe文件中或ico格式），点“确定”按钮即可替换（图1）。

> 图标对桌面外观影响极大。图标格式通常有PNG、ICO、ICL、IP多种，最常用的是PNG和ICO格式。其中ICO图标是Windows标准的图标格式，它广泛包含在操作系统的dll、exe等执行文件中。

如果需要快速简便地替换操作系统的自带图标，最好使用工具iconpackager（http://www3.skycn.com/soft/2475.html），之后再将不太满意的个别图标手动替换，工作就会轻松很多。iconpackager自带了若干套系统图标，也可到软件介绍的资源站点下载更多iconpackager专用的图标IP包（如果是rar或zip文件，手动把后缀名改成IP即可）。双击IP包即可启动iconpackager的程序窗口，并自动添加点击的主题。点击“Preview”按钮可查看图标具体样式，然后在主界面窗口中选择喜爱的图标，勾选希望替换的分类项目。最后点“Apply”

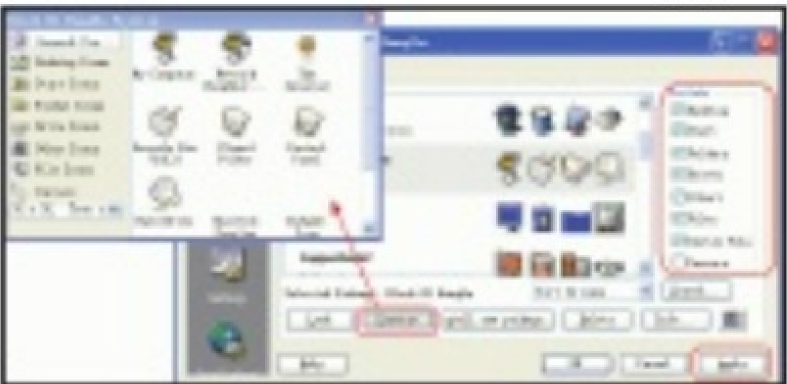


图2

按钮，就可完成系统中大多数的图标更换（图2）。iconpackager并不会修改系统核心文件，用户随时都可以返回系统默认图标。

桌面的回收站是个特殊图标，通常需要修改注册表或设置组策略才能从桌面上删除它，不过微软提供的工具Tweak UI也能解决这个问题（http://www3.skycn.com/soft/2981.html），只要去掉不想显示的桌面图标前面的勾选，并点“应用”按钮即可（图3）。



图3



图4



图5



图6

另外对于桌面快捷方式上的小箭头，TweakUI同样可以去除且不用重启系统（图4）。另外图标显示大小也是可更改的。右键点击桌面选“属性”，在“显示属性”中“外观”标签里选“效果”，再选择“使用大图标”后确定。继续选择“显示属性”→“外观”→“高级”，在对话框中的“项目”下拉列表中选择“图标”，改变“大小”为想要的值，但最大不能超过72（图5）。

要把图标大小改成72以上，则需要修改注册表。在“运行”对话框中打开注册表编辑器，找到“HKEY_CURRENT_USER\ControlPanel\Desktop\WindowMetrics\”项，将右边的“ShellIconSize”子键对应的值改成需要的大小（图6），改完后关闭注册表编辑器并重启机器即可。

2.于微小处见精妙——鼠标光标替换

鼠标指针（即光标）有.cur和.ani两种格式，区别在于前者为静态光标，后者为动态光标。鼠标指针虽然平常使用中并不起眼，但是与主题搭配得好的鼠标指针具有锦上添花的效果。鼠标指针的替换相当简单，将收集到的鼠标指针资源放置到“%SystemRoot%\Cursors”目录下，打开“控制面板”，选择“打印机和其他硬件”项目，然后选择“鼠标”。在打开的对话框中的“指针”下选择要选用的方案，点击“应用”即可（图7）。如果想更换单个鼠标指针，则选中相应的指针并点击“浏览”，选择用于更换的鼠标指针。逐个替换完毕后可直接点“应用”，也可以点“另存为”保存为一个新方案。

图7

CursorXP是系统鼠标增强软件（http://www.skycn.com/soft/7145.html），它不仅可为鼠标指针增加各种特殊效果，而且可使用网络大量的.curxptheme文件资源。.curxptheme的文件包格式跟上面的.ip文件包一样，其实就是改了后缀名的RAR压缩文件，直接双击它即可启动CursorXP自动导入。CursorXP工具的使用与系统的指针替换极为相似，事实上安装CursorXP后打开控制面板的“鼠标”项，可看到CursorXP新增的4个标签面板（图8）。除了能替换系统自带的鼠标指针，CursorXP为鼠标指针增加的效果也相当夸张（图9）。不过这些应用非常消耗系统资源，用户也可将CursorXP四个标签附带的“全部关闭”勾选来使用系统默认指针。

图8

图9

3.个性化设置——主题风格替换

计算机窗口的风格由显示主题所决定，要改变系统窗口的样式，就必须更换显示的主题。这也是修改WinXP界面的主要手段，它决定了操作系统的基本风格。默认情况下WinXP只能替换微软发布的官方主题，原因就在于微软

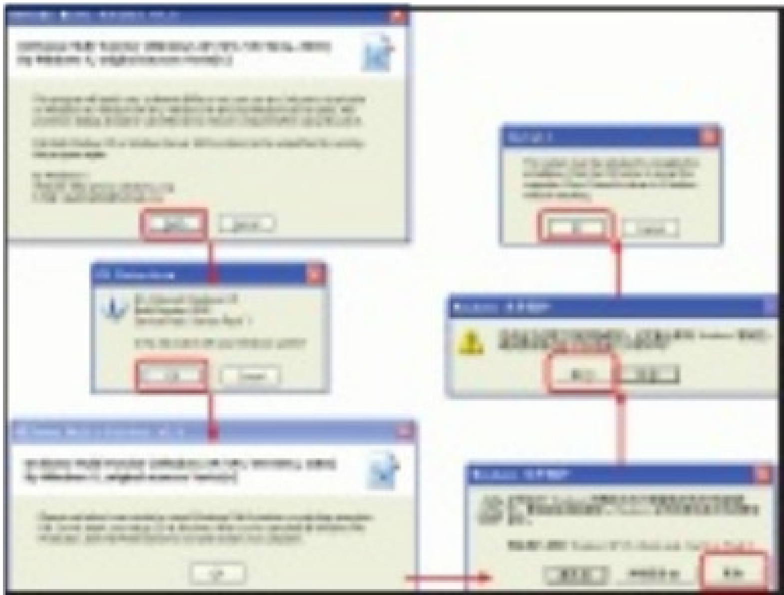
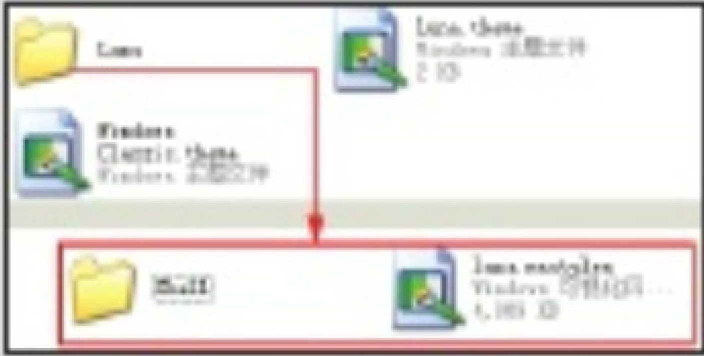


图10

对主题的核心支持文件uxtheme.dll作了限制。因此要想自由替换主题，首先需要使用补丁UXTheme Multi-Patcher 2.5.1（图10）替换原文件（http://www.newhua.com/soft/33694.htm），使用前请先备份uxtheme.dll文件（%SystemRoot%\system32\）。

关于Windows的主题



主题文件夹下的文件结构

一个标准的主题通常有以下文件：.theme文件定义Windows的声音、视觉风格、鼠标和部分图标，它对应“显示属性”里的“主题”标签；.msstyle文件定义Windows的视觉风格，包括窗口、按钮、开始菜单、任务栏的样式和文字等，它对应“显示属性”里的“外观”标签。它配套的Shell文件夹里面的shellstyle.dll文件则定义窗口左边的常见任务栏的风格。通常网上下载的主题大多数只包含.msstyle文件，小部分带有.theme文件，因此主题的安装分两种情况。如果主题有.theme主题文件，那么保持原主题的目录结构，将.theme文件和文件夹复制到“%SystemRoot%\Resources\Themes\”目录下即完成安装。如果没有.theme主题文件，则先在“%SystemRoot%\Resources\Themes”目录下建一个子目录，目录的名称要与.msstyles文件名相同，将.msstyles文件和Shell目录复制到这个子目录里即可完成安装。

完成安装后，即可在“显示属性”面板调用这些主题，需要注意的是，没有.theme文件的主题并不能在主题标签下拉框找到，而是要到外观标签中替换。

二、进阶完善篇

经过基础替换的计算机界面虽然已经改变，但并不完全和完美。像控制面板、系统托盘、开关机界面、程序图标等许多部分并不会改变。要修改这些细节部分，就必须修改系统核心文件，因为这些图标资源都包含在exe或dll执行文件内部，所以这些修改都要对原文件备份，以防不测。

1.特殊图标替换

修改exe文件或使用dll文件中的图标，需要使用资源替换工具Resource Hacker（http://www3.skycn.com/soft/2147.html），不过保险起见将欲修改的文件复制备份。用Resource Hacker打开需要替换图标的应用程序文件，在界面左边会有“图标组”目录，展开可看到文件里包含的所有图标资源分成多组。这些图标资源通常按照用途分为多类，有的是程序在系统的显示图标，有的是程序本身的菜单图标。找到需要替换的图标点右键选“替换资源”（图11），



图11

替换成想要的图标并保存，然后使用修改后的文件替换原文件即可。使用这种方法几乎可以替换界面上任何位置的图标，前提是找到包含它的文件，以及图标资源的具体位置。

影响界面的细节

前面iconpackager并没有替换控制面板的分类图标，这些图标被包含在“%SystemRoot%\system32\shell32.dll”中（下文没有特别注明的文件均放在此目录）。控制面板中的分类图标存放在shell32.dll文件图标组项的268到276，替换这些资源即可修改控制面板的分类图标（图12）。当然控制面板还有一种经典显示模式，这种模式的图标对应在“%SystemRoot%\system32\”目录下的.cpl文件，例如main.cpl对应鼠标图标，只要一一对照修改即可。



图12

关机和注销对话框的替换分别对应msgina.dll文件以及shell32.dll。其中注销对话框的资源存放在shell32.dll位图项的14351到14356，关机对话框的资源存放在msgina.dll位图项的20140到20150。

系统托盘是一个较为特殊的地方，虽然显示面积非常小，但程序缩放入托盘后的图标很影响整体效果，由于每个人安装使用的程序都不同，因此用户只能逐一修改应用程序，这里给出常驻托盘程序的托盘图标修改。音量的托盘图标存放在stobject.dll文件图标项的230到231，网络连接的托盘图标存放在netshell.dll文件的图标项的190到193，虚拟光驱daemon则只需要替换安装子目录“ICO”下的图标。

注意许多修改都涉及到系统核心文件，这些文件都受到Windows系统保护，因此替换文件通常不得不切换操作系统环境，并禁止文件保护机制。反复地重启计算机并进行替换是非常辛苦和麻烦的事情，如果使用工具Replace，则可直接在XP下进行替换，即使是正在使用的文件（下载：http://www3.telus.net/_/replacer/）。解压下载的压缩包会得到一个文件夹，双击里面的“Replacer.cmd”文件即在命令行模式中打开。接着在窗口中输入需要替换的系统文件并回车，也可用鼠标直接拖进窗口中（图13）。再拖入经过修改的替换文件并回车，软件即会询问是否确认要进行替换，键入“Y”并回车。一系列处理后文件替换成功并提示重启，

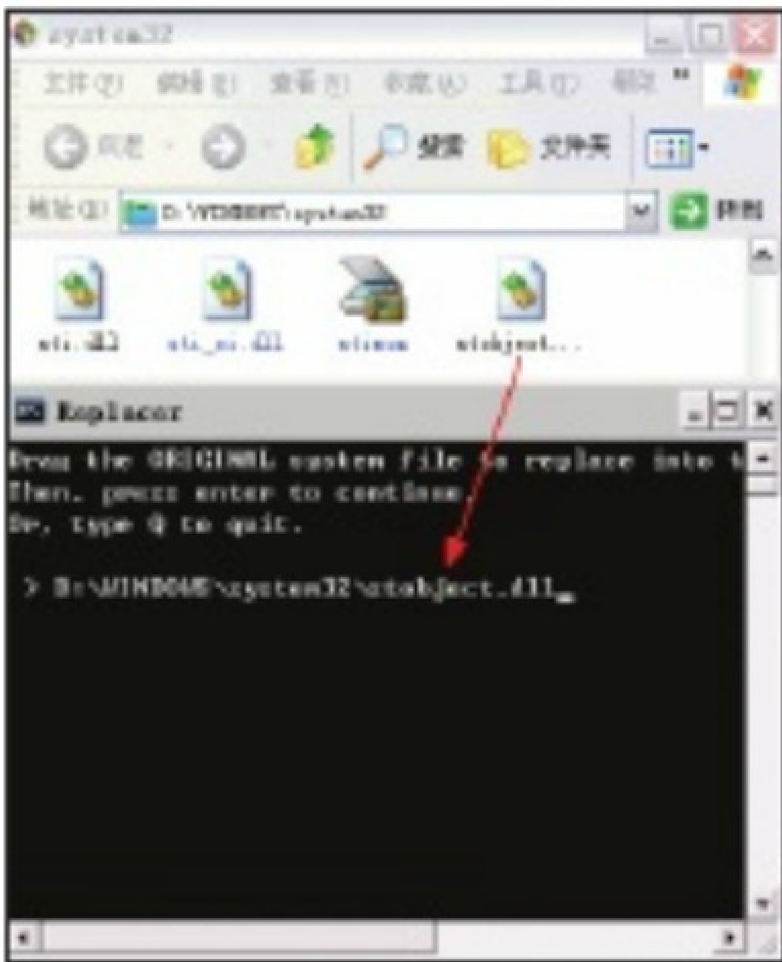


图13

随之Windows文件保护对话框也会出现，取消并确认保留新文件即可。

Replace也支持批量替换，只需要写一个简单的脚本文件即可完成。使用记事本新建一任意文本，在第一行写上“;;ReplacerScript”，然后下面每一行都写成“被替换的文件，替换的文件”，将所有需要替换的文件都



图14



图15

分行写完后保存该文本（图14）。将所有用作替换的文件放到ReplacerTemp目录下，然后直接将脚本文件拖到Replacer.cmd，软件就会自动开始执行批量替换了（图15）。

2.引导界面替换

如果要手动修改系统启动时的引导界面，最安全的修改方法是使用软件BootSkin（http://www.onlinedown.net/soft/25226.htm），它在更换启动界面时并不会修改任何系统核心文件，非常安全和快捷。BootSkin被执行后在主界面列表中会显示附带的一些引导界面，在列表中任意选中一个引导界面项，单击“Preview”即可预览其效果，在窗口中单击关闭预览窗口。最后点击“应用”，重启计算机即可看到选择的引导界面了（图16）。

图16

BootSkin同样可以从上文介绍的资源站中下载更多更酷的引导界面，通常下载的文件都是以bootskin为后缀名，直接双击其即可执行BootSkin并导入。另外一个特殊的用法是可设定计算机每次启动时，随机使用软件中的任一引导界面（图17），从这一点说也要优于手动的修改，没有特别要求的用户均可使用此软件。

图17

事实上BootSkin设定的启动界面也是可以编辑和制作的。打开软件安装目录下的“Skin”子目录，即可看到所有引导界面的文件夹（名称即bootskin文件名），这些文件夹里包含界面所使用的位图文件和bookskin.ini配置文件。位图文件可使用图形软件编辑，同样只要保证最后是16色、640×480的分辨率即可。bookskin.ini配置文件的格式更简单，对照引导界面的元素名称不难理解几个参数，之后自己制作也就非常简单了（图18）。

另外也可使用工具Resource Hacker来修改系统核心文件ntoskrnl.exe，期间涉及到资源的导出、导入、替换，是相对危险的操作。因此只给出方法，不建议无经验用户自己修改，而建议使用前面介绍的软件。

图18

首先用Resource Hacker从system32文件夹下复制出ntoskrnl.exe，在左边的资源列表中找到位图目录，

图19

其中开机主画面是1号位图，HOME版XP滚动条为9号，PRO版滚动条为8号（图19）。由于XP的开机画面只能为16色位图，所以此时用户环境下看到的位图都是全黑的。将这些位图导出，并用Photoshop导入16色的色板，打开后即可任意编辑。只要注意最终位图一定要确保为16色，分辨率大小也要固定为680×480，不然XP引导时会出错。然后用ResourceHacker再次打开ntoskrnl.exe，并选择替换好制作的引导位图后保存。替换掉原文件后，启动计算机时就可以看到新的引导画面。

3.登录界面替换

手动修改系统启动时的登录界面，同样要用Resource Hacker修改系统核心文件logonui.exe，它同时也是关机时所显示的界面。logonui.exe的修改过程类似于上面的ntoskrnl.exe修改，如果用户仅仅一比一地替换登录界面的位图，那么工作就非常简单。如果希望替换用户自定义大小的位图，那么则需要同时修改UIFILE资源，以防止位图、密码框错位、叠加等错误（图20）。这需要修改者对

图20

风格文件的语法定义相当熟悉，因此建议初学者只要简单的替换位图即可，同时可以用Resource Hacker对比网络下载的登录界面文件，逐步掌握修改的语法。

最好使用工具XP LogonUI（http://gwbn.onlinedown.net/soft/1406.htm）

替换修改好的logonui.exe文件，这是最快捷方便和安全的方法，也不再用重启计算机到安全模式。执行XP LogonUI，单击“Select a logonUI file”按钮选择准备作为替换的logonui开关机文件，软件即会提示设置成功，同时按下Windows键和“L”键可以测试开机画面。点击“browse your logon screens”可浏览所有曾用过的开关机文件，点“set as logonscreen”也可以设置开机画面。按钮“reset logonUI to default”可恢复系统默认的开机画面（图21）。



图21

三、高级美化篇

掌握以上方式已经能替换大部分界面元素，但最后结果却未必完美。下载的主题在某些方面未必都尽如人意，例如说非用户习惯的字体，任务栏的位置感到很别扭等。最好的解决办法当然是自己制作主题，但基本这是狂热爱好者才能进行的工程，较为现实的还是对喜爱的主题进行一些细节的修改。

1.开始按钮修改

上文已经介绍，主题的两个主要文件为.msstyle文件和shellstyle.dll文件，要修改它们就必须使用工具StyleBuilder（http://www3.skycn.com/soft/7003.html）。由于StyleBuilder可修改的界面元素太多，即使写一本书也难完全介绍，因此这里只以任务栏的开始按钮介绍修改流程。

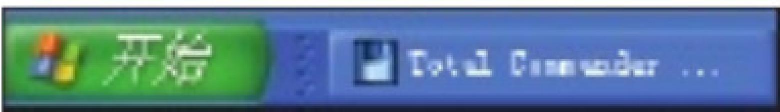
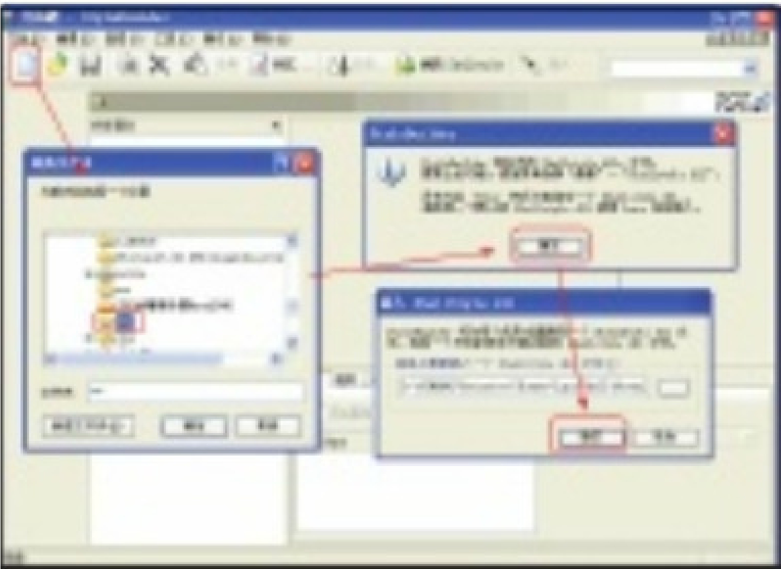


图22

修改前的任务栏开始按钮如图22。

启动StyleBuilder，点击工具栏“新建”图标,在弹出的对话框中为建立的主题文件选择一个存放的文件夹，并且在弹出的对话框中一直点击“确定”按钮，直到文件载入完成（图23）。


图23

此时看到StyleBuilder打开的是WinXP默认的Luna主题，当然通常这并不是用户需要修改的主题。要打开新主题则继续点击工具栏上的“插入...”图标，在弹出对话框中选择欲修改主题的.msstyle文件，以及展开的存放文件夹，点击“确定”后会弹出对话框，汉化版在这里报告插入不成功，这只是汉化的小错误，点击“是”继续（图24），即可最终载入需要修改的主题。

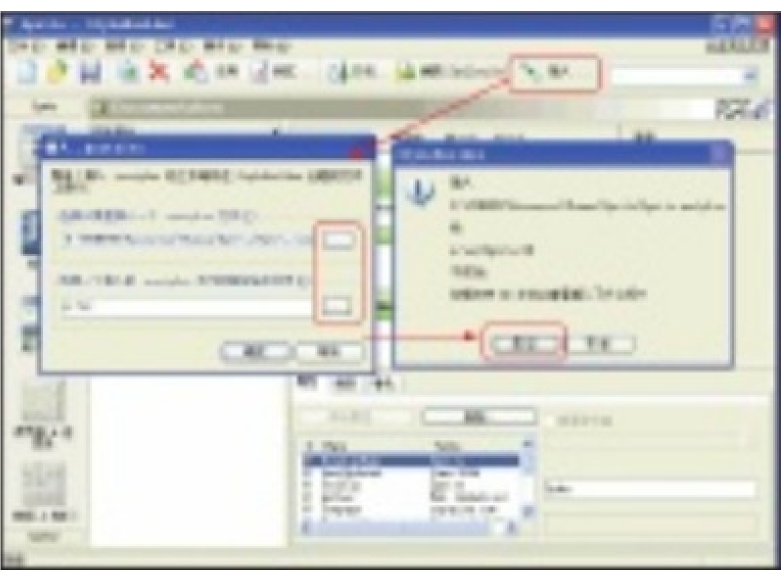
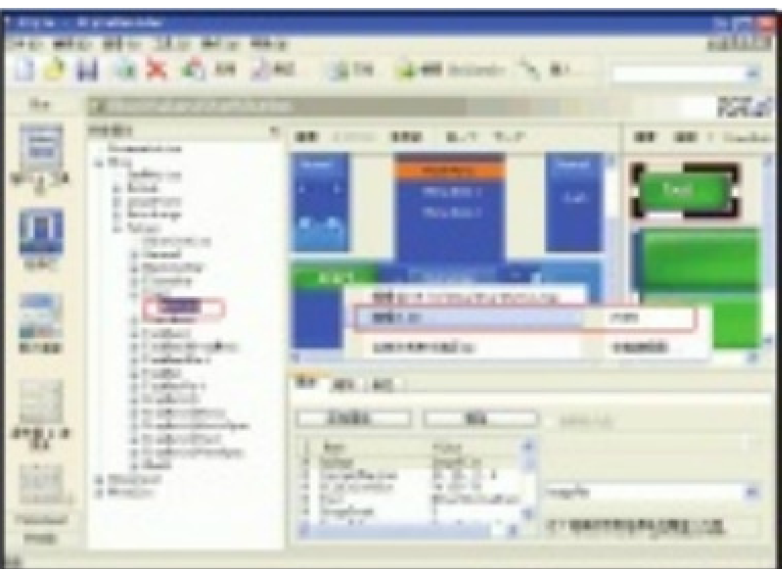

图24

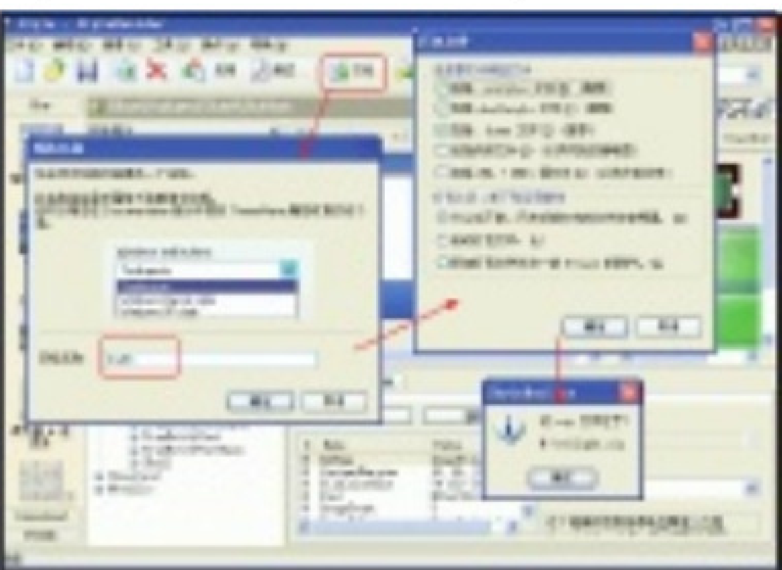

图25

点击菜单栏里的“工具”→“选项”，在弹出对话框中选择用于编辑主题中图像的程序，随意命名文件即可（图25）。展开StyleBuilder左边的目录树，并找到“values”→“start”→“button”子项，在元素的预览窗口中使用鼠标右键点击开始按钮的图片，在弹出菜单中选择“编辑以”，并选择上面定义的图形编辑程序即可（图26）。用图像处理程序


图26

对开始按钮图片编辑处理后，保存退出即可。在StyleBuilder中刷新一下即可看到修改后的效果。

由于不再作任何其他修改，此时可导出修改的主题。点击工具栏“文件”→“打包”，在弹出对话框中为修改的主题命名，点击“确定”在新弹出的对话框中选择打包的文件，保持默认并点击“确定”即生成一个Zip文件（图27）。此Zip文件直接解


图27

压到“%SystemRoot%\Resources\Themes”目录下，即可在“显示属性”的主题标签中调用新主题，这时即可看到修改过的任务栏开始按钮（图28）。



图28

主题文件的修改是使整个替换界面完美的最重要方法，也是用户真正达到完全自由修改界面的必经途径，在这个有相当难度的过程中工具StyleBuilder则提供了捷径，使用

StyleBuilder认真研究下载的主题资源，则必然有事半功倍的效果。

四、快速软件篇

以上3篇基本都是手动替换和修改界面，手动修改的优点是彻底的自由，可达到用户最理想的完美界面，缺点就是慢和麻烦，不适合快节奏的人群。对这些人使用主题替换软件进行快速修改更为现实，软件修改的优点自然是快速，而且往往带有特殊效果，缺点是通常会占用系统资源。

1.Windowblinds

Windowblinds（http://www3.skycn.com/soft/2388.html）是Stardock公司出品的界面更换软件，除自带多种Windows界面主题外，上文介绍资源站有大量的主题下载，并提供众多配置选项供用户自定义。使用Windowblinds更换计算机界面极简单，下面以将WinXP修改成唯美的MAC界面为例介绍其使用。

首先去下载一款Windowblinds格式的苹果主题（http://skins3.wincustomize.com/dartbra/wb/iBarMacBrushed.wba），下载后直接双击文件Windowblinds就会自动启动，并导入被点击的主题文件。在Windowblinds的“我的外观”即主题更换处（图29），在右边的预览窗

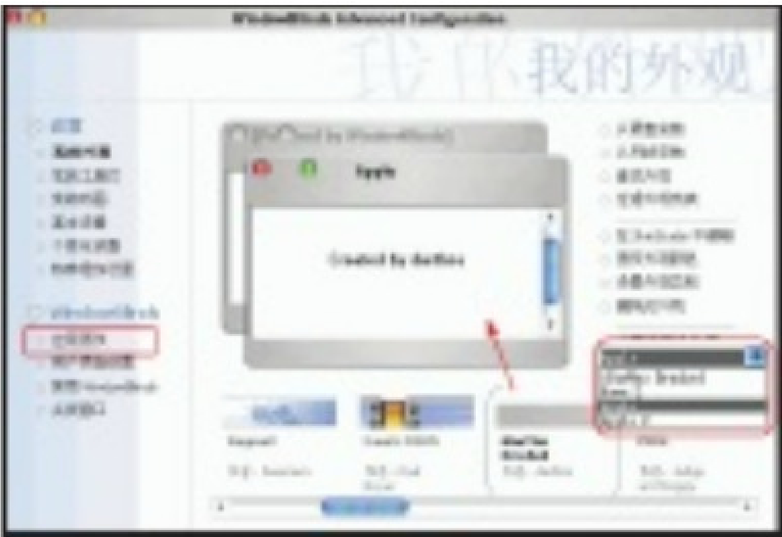


图29

口中找到刚才安装的iBarMac主题，并在右边的下拉框中选择样式，点击左侧栏中的“应用更改”，等一会就看到替换后的效果。

如果主题附带的工具栏图标并不让你满意，那么可切换到“我的工具栏”里，选择一套喜欢的图标进行替换（图30）。Windowblinds的另一个强悍功能，是在不替换系统文件的前提下面更改拷贝、移动、删除、清



图30



图31

空回收站等动画，系统自带的几组替换动画中便有鼎鼎有名的LaST（图31）。剩下的Windowblinds设置保持默认即可，当然对照汉化理解也不会困难。

最后去下载一张苹果壁纸（http://skins3.wincustomize.com/leeramos/wallpapers/Mac2002.zip）替换桌面。下载风格配合的苹果系统图标（http://skins3.wincustomize.com/Carlitus/ip/SundayMac.ip），并将图标大小设置到56以上。最后记住苹果的任务栏是要放在任务栏上方的，在任务栏的空白处点鼠标右键，在弹出框内去掉“锁定任务栏”前的勾选，用左键点住任务栏空白处不放，把它拖到屏幕上方即可，拖完后记得把“锁定任务栏”这一项重新打上勾。一切完成



图32

后，一个基本模样的紫苹果界面就出现了（图32），不过要模仿苹果其他元素仍然需要其他工具软件。

2.ObjectDock

同样是Stardock公司出品的工具，可逼真模拟MacOS X的Dock（停靠栏）。包括图标的鼠标动态缩放感应，并支持可执行文件和文件夹的拖放建立快捷方式，DOCK上的图标支持ICO和PNG，可代替任务栏显示正被执行的进程（http://www.skycn.com/soft/10333.html）。

ObjectDock的管理非常简单，只要点击标签Dock栏上的“ConfigDock”图标，就可对Dock栏进行管理和编辑（图33），对于汉



图33

化版来说这些都非常简单，不再详述。最后再加上一些桌面美化元素，如加个苹果的时钟ClocX（http://www3.skycn.com/soft/276.html），一个小日历Rainlendar（http://www3.skycn.com/soft/16338.html），一个像模像样的苹果桌面就出现了（图34）。



图34

五、特殊制作篇

——制作个性主题的安装版光盘

网络上流传着一种苹果界面WinXP安装版的安装光盘（http://www.abcdown.net/SoftView/SoftView_1867.html），使用这种操作系统光盘安装完毕，用户会发现计算机启动就是非常类似苹果的界面（图35）。看上去这种系统安装光盘很神奇，其实了解原理任何人也能打造更个性的主题安装版光盘。



图35

在该系统中鼠标右键点击桌面选"属性"，在"显示属性"中"主题"标签里察看计算机的当前主题（图36），可以看到操作系统使用的

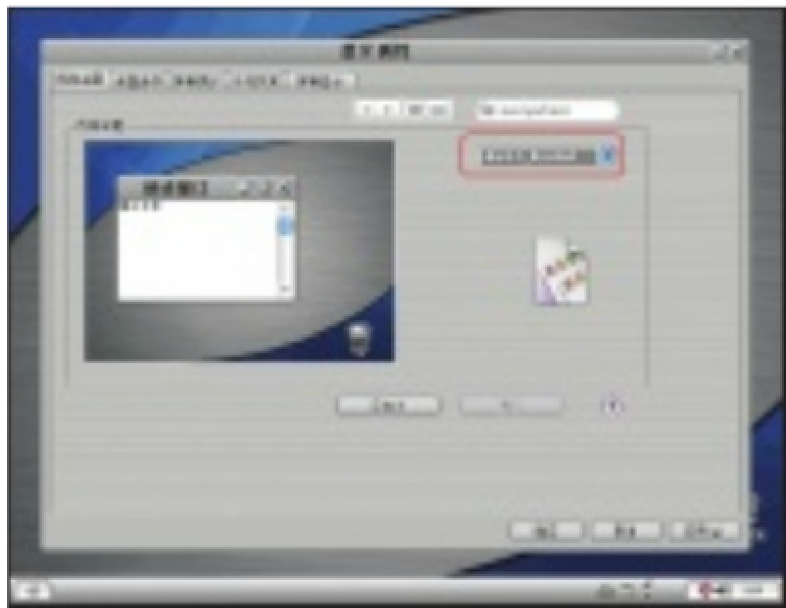


图36

是一款名为"iBar4.5_Brushed"主题，而并非XP通常安装默认的主题。也就是说系统安装光盘的制作者不过是在制作时多集成了一款主题，并指定系统安装完毕后自动应用此款主题，这也就是苹果界面操作系统安装光盘的基本原理。

了解原理后制作这样的光盘就非常简单了。制作者应该首先在已安装XP的计算机上进行界面的修改，记住只能使用上文基础篇和进阶篇所介绍的手动修改方法，使用ObjectDock这类外壳软件替换的界面元素是无法打包的，例如此桌面的停靠栏和小时钟打包后都不有，留下的是任务栏、壁纸等等元素。将计算机界面修改到完全满意后，使用StyleBuilder按上面介绍的方法将当前的界面打包为一个主题。至于如何将主题集成到安装光盘中，参照定制操作系统安装光盘的方法。关键是如何让制作的系统安装光盘在安装后默认就使用此款主题？如果打开苹果界面安装版光盘目录进行搜索，那么一定就可以找到一个名为WINNT.SIF的文件（图37），这是WinXP安装的自应答文件，制作者就是利用它来实现指定系统安装的默认主题。此文件其实就是一个文本（图38），用记事本就可以打开，找到"Shell"这一分段，只要参数CustomDefaultThemeFile设置指向用户打包集成的主题，安装后的系统也就默认使用此主题。

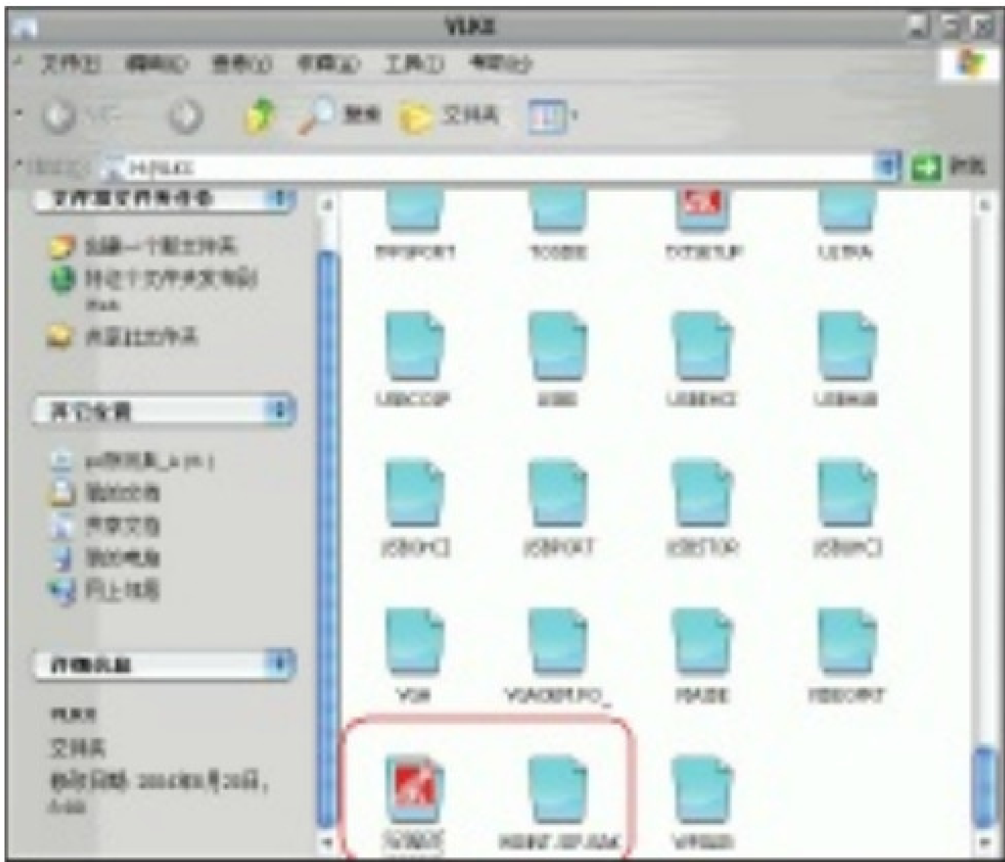


图37

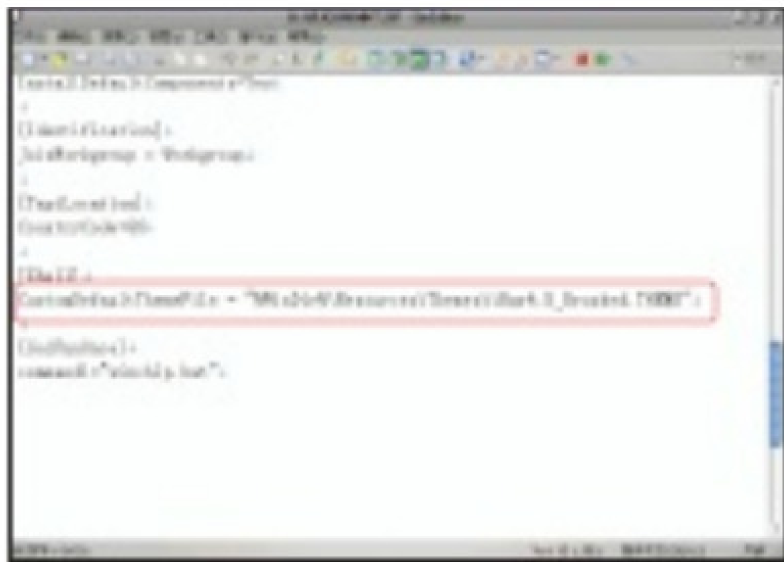


图38

个性化安装光盘的制作

1.将WinXP安装文件复制到"C:\XPCD\"目录中，在里面创建目录"OEM\$$\Resources\Themes"，然后将准备好的主题文件放在里面。

2.到微软网站下载XP Deployment Tools，注意SP1和SP2版的文件不同。将下载文件解压后启动setupmgr.exe安装管理器，按照步骤选择合适的定制选项。

3.完成之后安装管理器会创建名为unattend.txt的文件，将其改名为winnt.sif。

4.用记事本编辑winnt.sif文件，修改如下：

[Unattended]

OemPreinstall=Yes

UnattendSwitch="yes"

和

[Data]

AutoPartition=0

[Unattended]

FileSystem=*

还有

[Shell]

CustomDefaultThemeFile="%WinDir%\Resources\Themes\XX.THEME"

XX即上面准备的主题文件的文件名，最后将winnt.sif复制到"C:\XPCD\I386\"目录中。

5.下载ModifyPE（http://unattended.msfn.org/files/modpe081.zip），解压后提取出ModifyPE.exe文件，将其与基础元素篇提到的非官方uxtheme.dll放在同一个文件夹中，打开命令行窗口进入此文件夹执行命令"modifyPE.exe uxtheme.dll -c"和"makecab uxtheme.dll"获得"uxtheme.dl_"文件，复制"C:\XPCD\i386\"目录中替换原文件。

6.下载镜像制作工具CDImage（http://unattended.msfn.org/files/CDImage_Pro.zip），解压后执行"ISO Creator for WinXP Pro.cmd"文件，工具即会自动将"C:\XPCD\"打包为ISO光盘镜像。

“你们知道微软最大的敌人是谁吗？没错，是盗版软件。”比尔·盖茨的一句话表明了微软对盗版的态度。而2004年国内软件方面最热闹的事情就是WinXP SP2的发布和推出“正版Windows增值计划”（Windows Genuine Advantage scheme），一方面很多盗版用户安装SP2后遭遇重新激活和蓝屏死机，另一方面正版用户能得到额外的好处（免费获得PhotoStory3、农历日历、OneNote和游戏），看起来微软颇得山姆大叔（美国）“大棒加金元”政策的真传。那么在对SP2已经非常了解后，来看看微软给正版用户的甜点是不是“好吃”，金元政策是不是有效。

驷马难追？正版Windows增值计划

一、我的数码故事——Photo Story 3

单从字面上理解，“Photo Story”就是“照片故事”，用它可将图片串联成动人的视频故事。该软件以前是价值20美元的Microsoft Plus Digital Media Edition软件包的一部分。软件使用非常简单，只需按照其提供的步骤操作，就可制作出精美的视频故事（下载：http://download.microsoft.com/download/4/B/F/4BF7F68A-204D-4897-9B9A-B24C2504E2FE/PStory.msi）。

1.开始新的故事


图1


图2

安装完成后，运行Photo Story 3，上面有3个单选项（图1），软件并没有一般软件的菜单栏，界面很干净，对于首次使用该软件的用户而言，没有比这样的“傻瓜”式操作设计更最简单的了。选择“开始新的故事”。单击“下一步”进入“导入并排列图片”页（图2），点击“导入图片”按钮，在弹出的文件选择窗口中选择要导入的图片，此时可一次选择多个图片导入。

可在图片预览区下面的影片区中选中你想要调序的图片，然后直接拖到新的位置上；或点影片区右边的左右箭头按钮，来把它调到想要的位置。如果要删除已经导入的图片则单击“X”按钮。

2.编辑自己的故事

要让故事更加美好，还需要对图片作一些修饰和修改。

（1）校正图片


图3

导入图片后，如果Photo Story发现某些图片的纵横（图片宽度与高度）比不符合4：3，便会显示“去除黑框”按钮。单击“去除黑框”按钮弹出的对话框（图3）。左边“之前”窗口中是未做改变的图片，右边“之后”窗口中的图片是裁剪后的效果图片。移动左边“之前”窗口里的小框，直至在“之后”窗口中的图片显示合适的位置，然后选“是”。对其他需要去除黑框的图片按同样方法进行处理，这样处理后图片可通过缩放占满整个屏幕。


图4

接下来我们还要对图片做一些修饰，在如图2的界面上，图片预显区下有4个快捷按钮，从左至右的功能分别是“颜色校正”、“校正红眼”、“逆时针旋转”、“顺时针旋转”。通过选择各个按钮可完成相应功能。如果有更高的要求，则单击“编辑”按钮（Alt+E），可在弹出的“编辑图片”对话框中对各张图片分别进行不同的调整（图4），在“旋转和裁剪”选项卡中有一“裁剪”选项，其功能和上面介绍的“去除黑框”作用一样。不过有一点需要提醒，如果裁剪的范围较小，最终制成的视频很可能不清晰。

在“自动校正”选项卡中，有以下3个选项：启用或禁用“校正对比度”、“校正色阶”、“校正红眼”，用户可根据自己的需要做相应选择。如果觉得有必要，还可在“添加效果”选项卡中对图片采用不同的效果，如果此时选中该复选框，将向故事中的所有图片应用所选效果。

（2）添加图片标题

只有图片没有文字的“故事”可不那么好懂。如果能为图片加上一些相关文字说明，那么这个“故事”也许就更吸引人了。


图5

单击“下一步”，在“在图片中添加标题”页中（图5）的影片区中单击图片，然后在右边输入文字为该图片加上简单说明，这里可通过文本框上方的排版按钮，对文字的字体、大小、

位置做调整。标题中最多可包含1024个字符，文本在图片预览区域中将自动换行。如果你想手动控制每行显示的文本，可按Enter键来分行。

（3）为图片录制旁白


图6

单击下一步进入“叙述图片并自定义动画”（图6）页。在此页中你可单击红色的“录制旁白”按钮，为每幅图片讲述故事。

如果不希望Photo Story根据故事中的图片自动确定平移和缩放效果，可选择在“自定义动画”对话框中手动控制这些效果。点击“自定义动画”按钮，在弹出的“自定义动画”对话框中可对图片的显示时间和图片间的过渡方式设置各种选项和参数（图7）。通过手动设置，可自己确定图片显示的持续时间和其在其视频剪辑的开头和结尾出现的位置。

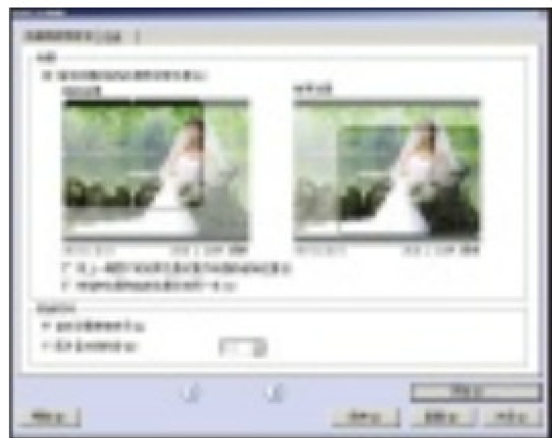

图7


图8

在默认情况下，故事中的图片之间都将插入过渡，单击“自定义动画”对话框中的“过渡选项卡”（图8）也可自己决定过渡的效果和显示长短。

（4）添加背景音乐

单击“下一步”，打开“添加背景音乐”页，在该页中可点击“选择音乐”按钮（Alt+E），并选择一个音乐文件，为视频加上背景音乐。此时会弹出“制作音乐”对话框（图9），这里边储存有该软件自带的种类繁多的音乐，通过对6个选项的选择，可调配出自己喜欢的音乐。


图9

3.输出视频


图10

点击“下一步”进入“保存故事”页（图10），大家可根据自己的需要选择相应模板，然后点击“下一步”就可生成相应的视频文件。

稍等几分钟，当文件生成好后好，双击该视频就可以观赏了。

首次安装PhotoStory3时，会提示先安装Windows Media Player 10，否则不能继续。看来微软时刻不忘其“捆绑”的推进方式。

二、微软的中国味——农历日历

安装好农历日历（http://www.itpage.cn/Soft/ShowSoft.asp?SoftID=213）后，在Windows的系统盘上多出一个日历图标。把鼠标放在该图标上，会显示当前的系统时区、时间和日期（图11）。在图标上单击鼠标左键会弹出软件界面（图12），其中可控选择的选项并不多，只是在日期下面多了中国的农历日期，在日期的查找操作上和以前也没什么不同，只是在下面多了一个“今天”按钮，当你查找完日期后，用鼠标点击这个按钮，日历就会回到今天的日期，并以蓝色方框标出。这个功能不能说有多高的技术含量，从这一点看，微软是越来越注重软件的人性化设计了。

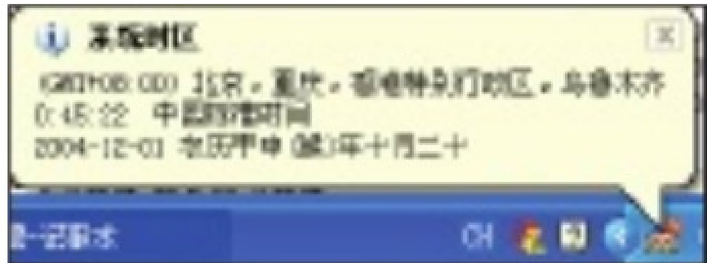
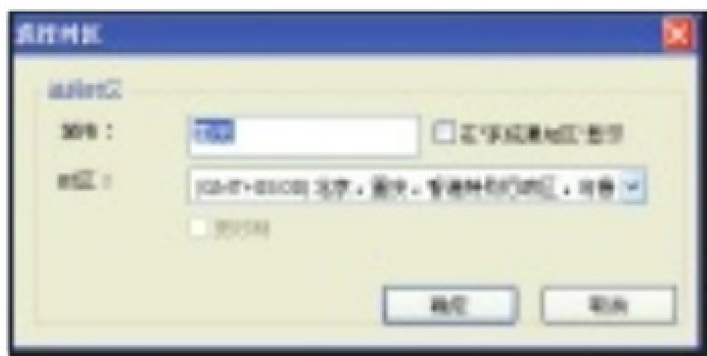

图11


图12

除了左边的日期窗口，整个软件界面右边一多半的地方则是由5块可显示不同时区的区域组成，最下面的“系统时区”就是当前计算机选用的时区。上面的4块时区在缺省状态下分别是“中国标准时间”、“伦敦”、“西雅图”、“纽约”，我们可以改变这5个时区中任一个的设置。可用作改变的按钮只有两个：用鼠标点飞机图标按钮，则会弹出窗口（图13）让你选择新的时区。这个功能还是非常有用的，假如要联系国外的朋友，就可以在更改时选择其所在地的时区，这样可以看到当地的时间，根据这个时间就不会因为不知道两地的时差，在半夜休息的时间打电话过去了。另一个按钮是紧靠在飞机按钮旁的铃铛按钮，点击它则会弹出消息窗口要你确定是否把这块显示的时区作为当前的“系统时区”，如果选“是”，下面第五块的“系统时区”则会作相应的改变。

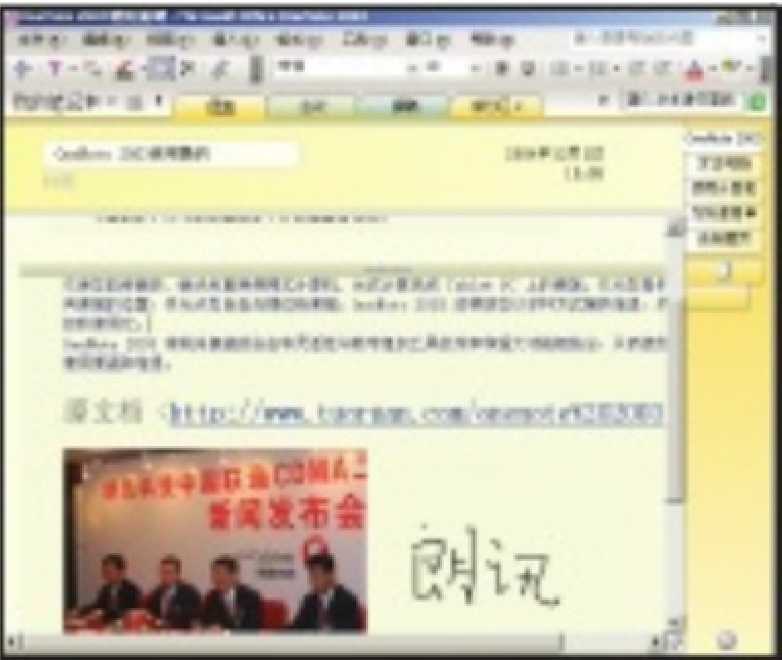

图13

这款软件只比大家以前所熟悉的Windows自带的时间日历多了两个功能——显示中国的农历和显示不同时区的当前时间。和其他一些功能较强的日历软件相比，也没有闹钟和预约提醒等功能。

三、盖茨的神奇记事本——OneNote

OneNote 2003（http://www.microsoft.com/china/office/onenote/prodinfo/trial.mspx）作为Microsoft Office System新增的重要应用程序，综合了电子记事本和传统笔记本的优势，不仅可随意在其中书写和记录，还可对输入的信息进行组织和管理。另外，对于那些常做文字处理

的办公族而言，OneNote 2003将给他们日常枯燥的工作带来一些新鲜感和不少便利。


图14

在OneNote 2003界面中（图14），可看到菜单下有一排菜单命令的快捷按钮，其风格与微软的Office系列相似，大部分菜单功能都可通过直接单击各快捷按钮完成。快捷菜单的下面一排从左至右分别是“我的笔记本”、“工作分区选项卡”和“查找输入框”。

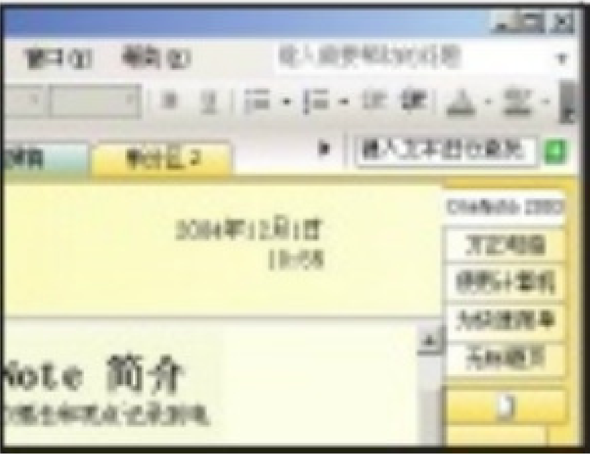

图15

首先点开“我的笔记本”，你将发现所有的分区都可以在里面找到，最下面还有个“已删除的页”项（图15）。其功能和Windows桌面上的“回收站”相似，可对其执行“还原”和“清空”操作。

点击分区选项卡上的分区名，将可在各分区间切换。如果要建立新的分区，可点击“文件/新建”，在右边的“其他任务窗格”中选择“分区”选项（图16），这样将新建一个名为“新分区1”的分区，并可对其任意命名。在工作区右边垂直排列的是当前分区下的各页，点击名称的选项卡将在各页间切换，如果要新建一页，可点击最后一项的空白页图标，此时将新建一个名为“无标题”的新页。


图16

形象地说，每个分区就是一个“文件袋”，而“文件袋”里又有很多单个的文件即“页”，平时的笔记就记在这些页上。可以用一个分区来装多个同一种类型的笔记，这样将更便于把笔记归类和以后查找、整理。


图17

在信息较多的时候，最重要的是信息的分类和查找。在“工作分区选项卡”右边则是“查找输入框”，在其中输入想要查找的关键字后，点击旁边的“箭头”按钮（图17），相符的内容将会以黄色色块在当前页面中标注出来。

除了可记录文本和图片资料，更可以记录录音笔记。比如在会议中想要完整保存会议记录，可通过点击选单“工具”→“录音”→“录制”选项，则弹出录音面板，此刻可通过麦克风录下你或会议发言者的语音，直到你在面板上按停止键（图18）。录音完毕将插入如“开始录音：2004年12月1日 19:44”字样的标注，需要提取时点击该标注前的小喇叭图标，即可播放与该笔记相关联的录音了。


图18

记录的笔记多了，给重要的内容作上标记以突出其重要性，也是很必要的。选中某段文字后，选择菜单的“格式”→“笔记标记”项，在弹出的子菜单中选择想要加的标记即可（图19），当然这个标记也是可以自定义的。



图19

整理后的笔记能直接输出，也可以直接选择打印成文稿，还可通过菜单中的“文件/发布”，把笔记输出为.mhtml格式的文件，这样其他人不须安装OneNote 2003也可阅读。

四、要实用也要娱乐——MSN游戏


图20

此次“计划”中提供的游戏（http://www.microsoft.com/genuine/offers/default.aspx?displaylang=zh-cn）共有5款，均是基于MSN平台上的益智类游戏。它们分别是Gutterball（图20，3D保龄球）、Flipword（英文连字）、Atomadress（3D射击）、Inspector Parker（解谜）、Slingo（博弈）。游戏皆为英文版本，但对英文要求并不高。但这项活动中的5款游戏并不是免费的，只能在限制的评估期内免费试玩，而评估期仅60分钟。到期后如果用户想要购买，可享受相当于零售价50%的特价。

结语：笔者通过对3款软件的使用，认为“农历日历”和“PhotoStory 3”在实用和易操作上都做得很不错，但和国内其他同类软件相比，功能还不是很强。“OneNote”在产品理念和软件的使用操作上都比较新颖，而且其组织和管理功能也很全面，处理文字工作可达到事半功倍的效果。可惜只是试用版，60天后就会提示注册并减少大部分功能，要想继续使用，还得付费购买。对于游戏，且不说国内的用户是否真的愿意花钱购买，即使真想买也不方便，因为在其付费系统中，并不支持人民币和国内银行相关网点的支付。在Windows系统价格居高不下时，微软想要依靠正版的4项附加价值来抵制盗版，虽非“君子一言”，却也“驷马难追”。

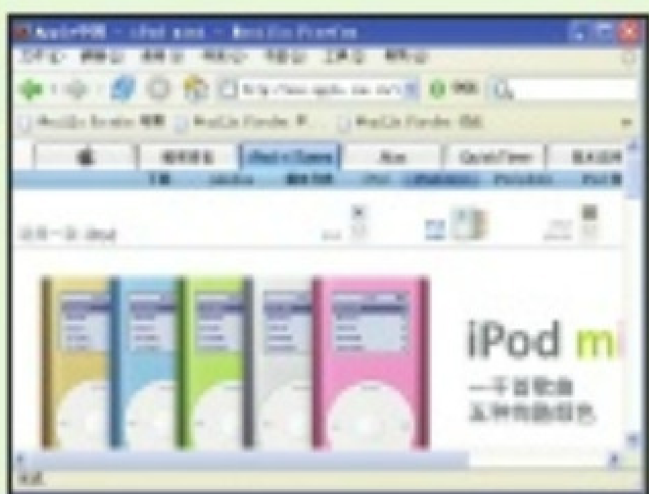
重装上阵——Firefox



□类型：网页浏览 □版本：1.0
□大小：4.68MB □性质：免费
□平台：Win98/Me/NT/2000/XP
□主页：http://www.mozilla.org/products/firefox/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200501/Firefox1.0.exe

经过一年半的开发、两次易名以及超过800万的预览版下载量，Mozilla终于推出Firefox 1.0正式版。有意思的是，Firefox在纽约时报的全版广告费用25万美元全部由其支持者自愿筹款，由此可见它的独特魅力。现在的Firefox，是公认的唯一有可能与微软IE竞争的浏览器，如果说Netscape凭借第一个进入市场做到了市场第一、微软凭借Windows的无所不在做到了市场第一，那么Firefox凭借的将是技术优势。新版本的安装文件仍然不到5MB，而且经过开发小组的大量优化工作，Firefox 1.0在速度和性能之间找到了很好的平衡。

Firefox内建阻挡弹出窗口功能，可将烦人的弹出窗口阻杀于途中；提供出色的分页浏览功能，利用这个节省时间的功能，可在同一窗口内打开多个网页；Firefox提供多种隐私保护工具，用户能掌握网页的一举一动，确保不读取有害的Active控制项，不让恶意的间谍程序入侵电脑；具备更加智能的搜索功能，除了在工具栏中内建Google搜索外，还有众多搜索工具如“关键字”及“搜索工具栏”等；Firefox拥有适合个人习惯的完整调整功能，除书签、浏览记录、全屏显示等工具外，还可自由缩放文字，满足阅读上的需要；另外，还可对浏览器进行自由定制，可向工具栏添加按钮、安装新的扩展插件、设置布景主题，还可自由挑选搜索引擎；拥有全新的转移系统，可将收藏夹、储存密码及其他各种设定等资料从IE或其他浏览器中导入Firefox，非常体贴。



星星之火，可以燎原

新版本改善了搜索功能，提供了更好的“书签”功能，加强了浏览器的安全性，改善了与IE的兼容性，改进了分页浏览控制方式，修正了大量Bug。

工具快报

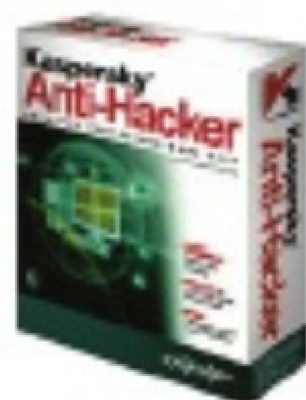
2004年离我们渐渐远去，新的一年来临。回顾自己一年来生活中的点点滴滴，颇有些感慨。一年之中有喜有悲、有苦有乐……没有时间让你去仔细品味，新的一年又开始了。在2005年到来之际，不想再像以前一样大谈所谓的“理想抱负”，只想珍惜现在自己的所有，努力工作、认真写稿，对读者同时也是对自己负责。希望大家在2005年继续支持“工具快报”！

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。



上网无忧——Kaspersky Anti-Hacker



□类型：网络防火墙 □版本：1.7
□大小：6.08MB □性质：共享（30天试用期）
□平台：Win98/NT/2000/XP
□主页：http://www.kaspersky.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200501/kasp1.7hackeren.exe



Kaspersky以技术取胜，实力不容怀疑

Kaspersky Anti-Hacker是由业界著名的安全公司Kaspersky出品的一款非常优秀的网络安全防火墙，能确保电脑不被黑客入侵和攻击，保护数据安全。该软件具有人性化的用户界面，易于使用；软件提供了对十大类攻击的检测和防范，用户可根据需要在软件提供的5个安全等级中进行选择，轻松配置保护选项；还能以应用程序和端口两种方式查看已开放的端口以及所对应的监视程序，分析起来更加方便；软件可监视所有的网络操作、程序运行和对进出数据包进行过滤，保护用户隐私。最新的1.7版改善了与WinXP SP2的兼容性，根据用户反映对部分功能进行了增强和修改。

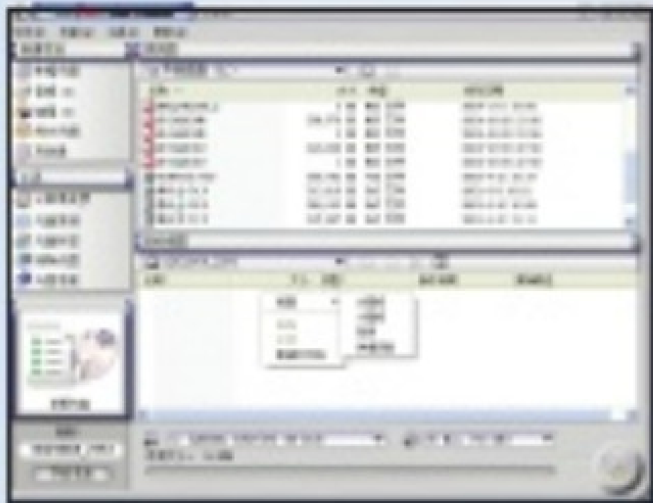
免费圣诞礼物——Disc Master



□类型：刻录工具 □版本：2.5
□大小：12.2MB □性质：免费
□平台：Win98SE/Me/2000/XP
□主页：http://www.intervideo.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200501/DiscMaster.rar

InterVideo公司（WinDVD的开发者）发布了一款完全免费的刻录工具，特意感谢用户在2004年的支持，这就是Disc Master 2。Disc Master 2是一款强大的数据刻录软件，拥有用户常用的刻录功能，操作也非常简单。Disc Master 2可轻松创建数据CD或DVD，为硬盘中的文件进行备份，从而节省硬盘空间、保护重要文件；软件提供快速盘对盘复制；支持增强CD（多重区段光盘），可烧录数据和音轨到一张光盘片，以后还能继续添加更多的数据和音轨到碟片上（如果空间允许）；另外支持混合光盘（带有音轨和数据内容的碟片），帮助用户存储数据和音轨文件。虽然该软件同著名的刻录软件Nero相比缺少许多附加功能，但就其拥有的常用功能而言，丝毫不比Nero逊色——何况Disc Master 2还是完全免费的。

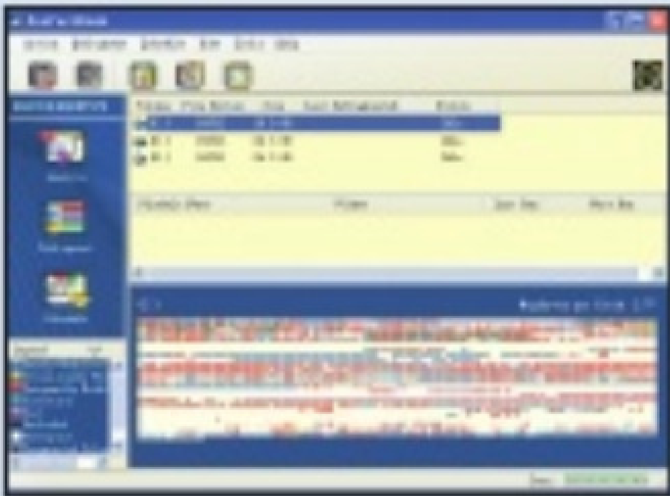
注：第一次使用需要在InterVideo网站进行注册。



虽然比不上Nero，一般情况下已经够用

让磁盘更有效率——PerfectDisk





磁盘碎片整理，还有别的选择

□类型：磁盘碎片整理 □版本：7.0
□大小：3.26MB □性质：试用（30天试用期）
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.raxco.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200501/pd70ds.exe

PerfectDisk是一套功能强大的磁盘碎片整理工具，可安全、快速地将硬盘不同分区的文件和目录重整，保持文件的连续，使文件存取更有效率。同时可对磁盘剩余空间加以优化，使硬盘获得更佳的性能表现。PerfectDisk除了整理速度快，整理性能和效果也不错；它采用Smart Placement专利技术，可显著提高系统启动速度，成倍提高整理效率，降低整理频率；采用Perfect-TimeTM技术，可在碎片达到用户指定级别时自动开始整理；此外它还有计划任务和局域网管理功能。

新版本采用新的外观设计，更加直观的WinXP风格界面使PerfectDisk更加易用；改进了磁盘碎片整理速度，性能比上一版本提升了近20%，还减少了系统资源占用；支持mount point（没有分配驱动器名的驱动器）；紧密整合活动目录组策略，可进行简单的软件开发、升级、配置和计划安排；通过严格的微软认证，保证了良好的兼容性。

系统评测大师——SiSoftware Sandra

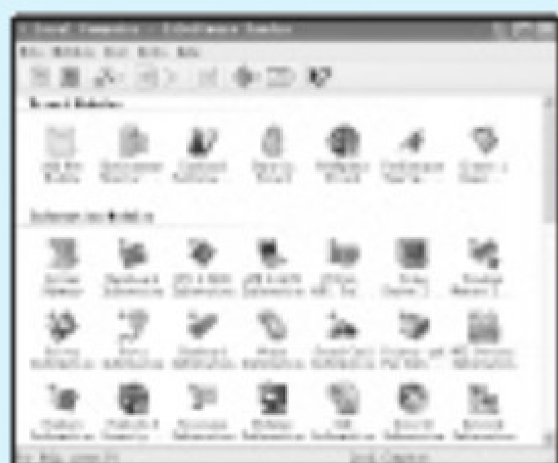


□类型：多媒体播放 □版本：2005
□大小：7.74MB □性质：共享（打分功能不能使用）
□平台：Win2000/XP/2003
□主页：http://www.sisoftware.net
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200501/san2005sso.exe

每年的年末都是装机的高峰期，如果想自己攒一台高性能的个人电脑，除对硬件有相当的了解外，还需要拥有一款强大的系统分析评测工具。今天给大家推荐的就是最新的SiSoftware Sandra 2005，这款优秀的老牌系统分析评测工具，可以对CPU、硬盘、光驱、内存、鼠标、键盘、主板、打印机等系统配件进行测试并打分。SiSoftware Sandra最大的特色在于能查看系统所有配件的信息，

能对很多配件进行打分，并与其他型号配件的得分进行对比。另外，该软件还有系统稳定性综合测试、性能调整向导等附加功能，无论对专业测试人员还是对用户来说，都非常实用。

SiSoftware Sandra 2005提供了全新连接向导，利用“push”技术，可与其他PC、服务器、Pocket PC、Smart Phone、数据库等建立连接；新的外界监控向导，可对电脑所涉及的外界环境，包括温度、风扇转速、电压、处理器电源和系统散热等进行综合监控；新的关键程序列表，可显示电脑中注册的主要程序，包括杀毒软件、防火墙、媒体播放器、网页浏览器、E-mail客户端等；新的On-Disk程序和库列表，可显示电脑中所有的程序和库（无论是否注册）；新的开始菜单程序列表，可显示电脑开始菜单所有的程序；增强的Winsock和安全信息，可提供软件防火墙和网卡的信息；除支持SMP（多处理器）和SMT（多线程/超线程）外，新版本还支持AMD和Intel未来的多核心处理器；另外，新版本在测试结果的对比方面，加入了更多的平台系统的测试结果，用户可方便地进行对比。


性能不只看配置，测试一下才清楚

如果想在装机时不被JS所蒙骗，或者想了解爱机的真实性能，相信SiSoftware Sandra 2005会有很大的帮助。

完美影音体验——PowerDVD 6

□类型：多媒体播放	□版本：6.0
□大小：11.5MB	□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win98SE/Me/2000/XP	
□主页：http://www.gocyberlink.com/	
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200501/PDVD_6_trial.exe	

随着DVD光驱和“康宝”的普及，很多用户都能在自己的电脑上自在地享受DVD大片带来的乐趣。最近CyberLink公司发布了著名的DVD播放软件PowerDVD的最新版本6.0。PowerDVD的每次升级都会为我们带来不少惊喜，这次的PowerDVD 6也不例外：新版本支持Hi-Definition（高清晰）视频和音频、8声道电影音频回放、虚拟环绕、完好的控制系统，增加了一系列新功能，提供了更为出色的影音播放效果。主要更新如下：

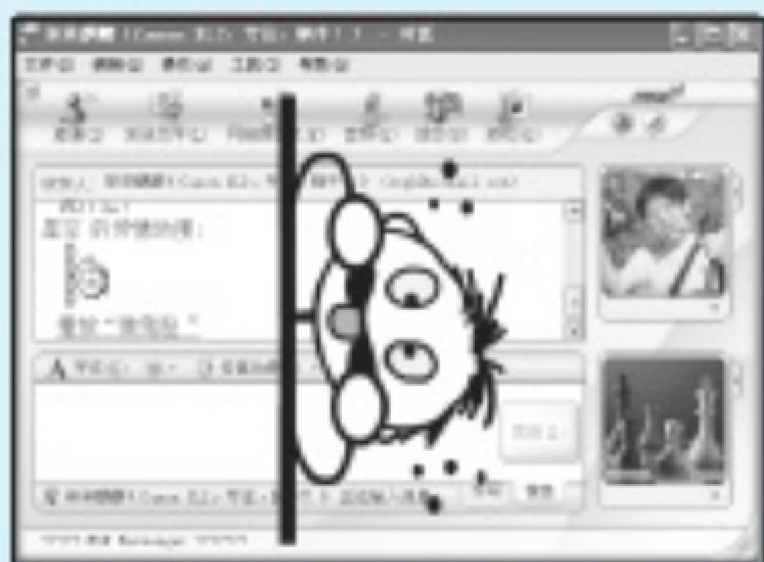


WinDVD不出，谁与争锋?

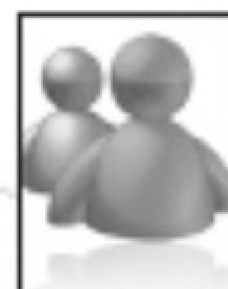
影像品质登峰造极——采用CyberLink的第二代影像强化技术CyberLink Eagle Vision 2，可根据影片的内容、亮度及光源自动进行调整，使影像色彩更明亮自然；新的智能视频隔行技术使DVD播放画质更锐利，可有效消除播放时的羽化边缘、残影及其他不自然的视觉效果；新的非线性延展技术，针对4：3及16：9的DVD影片和电脑屏幕长宽比，使播放比例最佳化而影像不失真。

原音品质真实呈现——采用新的音场扩充技术CLMEI-2，能将2声道的音乐、影片扩充为8声道的立体环绕影院效果；支持Hi-Definition Audio，提供超越CD的播放音质，享受DVD影片96kHz/24bit和DVD音乐192kHz/24bit的高保真效果；提供Cyberlink耳机技术CLHP和虚拟环绕音场技术CLVS，让用户随时随地轻松体验影片的环绕音效；支持Dolby Digital EX解码功能和Dolby Pro Logic Ⅱ，支持8声道音箱。

此外还有丰富的文件格式支持、完美的兼容性。新增双屏幕输出功能。


跳出来的传情动漫，绝对有趣

聊天新感觉——MSN Messenger 7



□类型：即时通信	□版本：7.0 Beta
□大小：10.1MB	□性质：免费
□平台：Win98/Me/2000/XP	
□主页：http://www.microsoft.com	
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200501/msg@CnBeta.com.exe	

面对腾讯QQ咄咄逼人的气势，微软的MSN Messenger倒是沉稳，直到2004年年末才推出最新的MSN Messenger 7.0版本。新版本给我们带来的

震撼是前所未有的，新增功能让人眼花缭乱，从软件界面到具体选项设置，每一处都体现了微软的细致和体贴用户的设计思路。新版本增加的主要功能：

界面改进——MSN Messenger 7采用了Windows Media Player 10的无边框界面以及完整的功能界面相结合的设计，选择上方“隐藏窗口框架”按钮，即可在有/无边框界面之间进行切换。另外，重新设计过的个人设置栏采用了框架方式，比原来的标签方式更直观实用，在这里还可设置主界面左方标签的排列顺序。

传情动漫——只要在聊天窗口选择“传情动漫”按钮，即可选择多种动态的Flash表情来增强聊天效果。这无疑给聊天带来了全新的体验，使聊天更有趣。

闪屏震动——如果好友很长时间都不回复，可试着按下“闪屏震动”按钮来发送窗口震动，这时对方聊天窗口会不断地震动，提示对方尽快回复。呵呵，这一招倒是够狠的。

个性图标——在MSN Messenger 7中，个性图标已经不只限于显示在聊天窗口中，在程序主界面中也可找到它的位置，使你的MSN Messenger 7更具个性、更漂亮。

隐身登录——这次的新版本终于加入了登录状态选择。但“隐身”状态仍然不能发送和接受信息。

搜索无处不在——微软一直在推广自己的MSN Search，就连最新的MSN Messenger 7也不放过，集成了搜索选项，可通过MSN引擎进行关键字搜索。

在MSN Messenger 7中，无论从界面的总体设计上还是功能的整合中都可以体现出微软的细心，推荐大家下载更新。



主界面上也有个性图标了

破壳而出——Sunbird



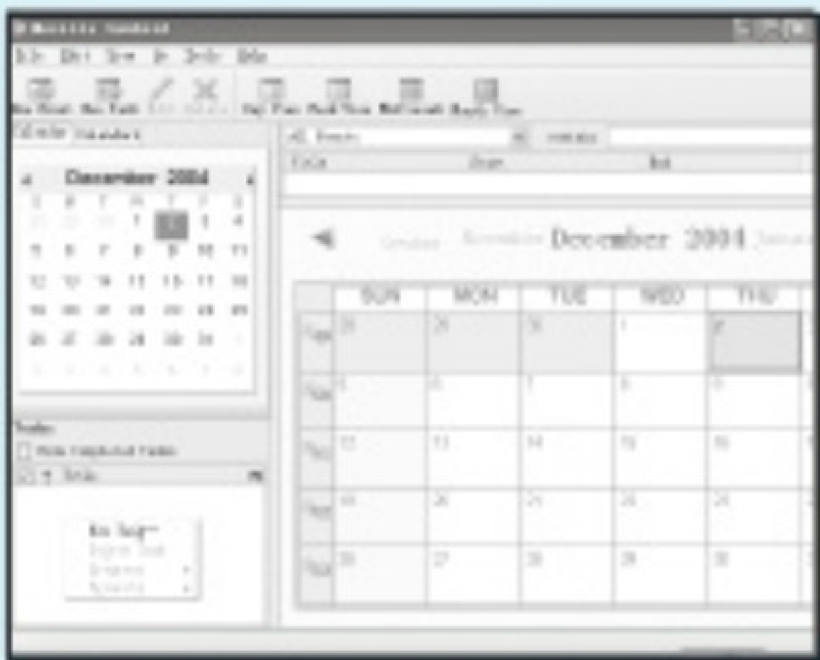
□**类型：**个人信息管理　□**版本：**0.2b

□**大小：**6.02MB　□**性质：**免费

□**平台：**Win98/Me/NT/2000/XP

□**主页：**http://www.mozilla.org/projects/calendar/sunbird.html

□**下载：**http://www.newhua.com/popsoft/200501/Sunbird-win32.zip



虽然是英文界面，但并不难操作

谈到个人信息管理软件，大家比较熟悉的就是友情强档，目前它在国内几乎没有什么强大的竞争对手。随着Sunbird这款由Mozilla开发的免费工具的发布，这种情况可能会有改变。Sunbird是一个重新设计的Mozilla Calendar组件，同时也是一款基于Mozilla的XUL用户界面语言编写的跨平台日历软件。软件界面简洁明快，各项功能一目了然，非常易于上手，用户可轻松设定日程安排并对其进行方便的管理。软件可显示并安排会议、约会等日程安排或任务计划，帮助用户充分利用和分配自己的时间，合理地安排学习和工作。由于软件正处于开发测试阶段，“Sunbird”只是一个开发代号，并非最终确定名称。Mozilla的最终目标是让这只“火凤凰”自由地在各个平台上飞翔，并成为第一个跨平台的日历程序。虽然目前Sunbird的功能还不是很完善，但是有理由相信，它会有展翅高飞的一天。

软件升级快报

Nero CD-DVD Speed 3.55：专业光驱检测工具。新版本增加“bitsetting”功能；增强了光盘质量测试的兼容性；擦除功能现在支持所有格式，可擦除带有DVD-ROM book type的DVD+RW；另外修正了一些Bug。下载地址：http://www.cdspeed2000.com/files/NeroCDSpeed_355.zip。

Winamp 5.06：老牌MP3播放器。新版本将JTFE升级为0.96ff版本；修正了当清除播放清单并在SongTicker（精选歌曲名称）处点击鼠标右键时崩溃的错误；修正了安全性错误；另外还修正了许多小Bug。下载地址：http://download.nullsoft.com/winamp/client/winamp506_full.exe。

DivX 5.2.1：优秀的视频解码器。新版本将DivX Player升级为最新的2.6版本，增强了下载管理器，改进了选项设置，改善了部分功能。下载地址：http://www.divx.com/divx/download/。

PowerArchiver 2004 v9.1：出色的压缩工具软件。新版本改善了对TAR格式的支持；改善了资源管理器查看模式；改进了“打开”菜单；新增对GZIP格式的支持；支持ZLIB压缩；支持128位AES加密。下载地址：http://download.powerarchiver.com/powarc910.exe。

Total Commander 6.5：经典编辑工具。新版本采用全新的设置对话框，内置图像缩略图查看功能，用户可自定义column等功能。下载地址：http://www.ghisler.com/download.htm。



用Excel解方程

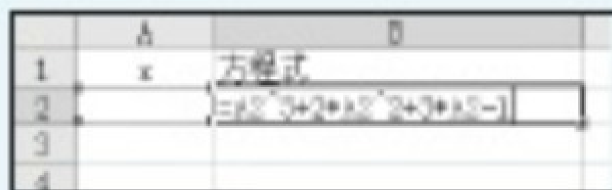
■重庆 烟波

相信很多人对中学时代解方程的方法记忆犹新，这种算得上数学基础的方法在以后的学习生活中还颇有用武之地，不仅解题中常常需要解方程，在做其他计划计算时也可能遇到。另外的问题是，三次以上方程并不好解。事实上解方程只是手段，我们没必要在这上面浪费时间，为什么不让电脑帮忙解决呢？下面我们就逐一来探讨如何用Excel求解这些方程。

一、求解一元方程

我们先来如何求解只含一个未知数的方程。下面以$X^3+2X^2+3X-1=21$这个三次方程为例。

1.在单元格B2中输入方程等号左边的表达式，并在前边加上“=”，输入时将X换成A2（图1）。

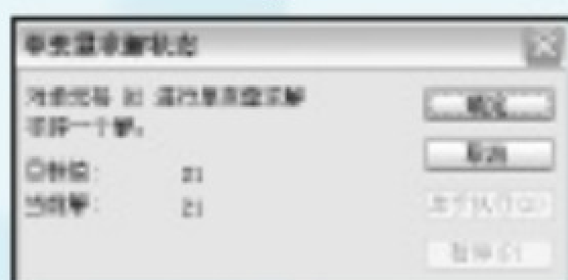

图1

提示：最后方程被求解后的自变量值即所求值将会显示在单元格A2中。当前由于没有对A2做任何操作，即A2的值为0，因此B2的值为-1。

2.选定单元格B2，这时该单元格会显示值为“-1”，然后单击“工具”→“单变量求解”菜单项，打开“单变量求解”对话框，在“目标单元格”框中输入“B2”，在“目标值”框中输入方程式等号右边的值21，在“可变单元格”框中输入“A2”，如图2所示。


图2

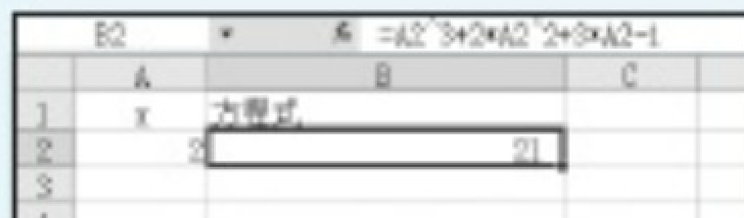
3.完成输入后单击“确认”按钮，将弹出如图3所示的对话框，显示目标值，以及当前解（并非方程的解）。


图3

提示：有可能“当前解”会是小数，如图4所示，这主要是由单元格的格式造成的。如果想改变，可在求解前选中B2单元格，在“单元格格式”对话框中的“数字”选项卡中，将分类改为“数值”，并将“小数位数”设置为“0”即可（图5）。


图4


图5


图6

4.单击“确定”，自变量的值即X就会显示在A2单元格中（图6）。方程式也就解出来了。

提示：对于含有三角函数的一元方程如X-cosX+2=3，解法与上面相同，只是输入时要使用Excel自带的函数，不再赘述。

以上就是用Excel求解一元方程的操作步骤，是不是挺简单？其实还可以把这个文件存为一个模板文件，以后解一元方程时，打开这个文件，替换相应位置的数字就可以了。

二、求解方程组

其实一元方程还是比较简单的，指数在三次以下都有公式可用，但方程组的手工求解就比较难了。用Excel求解方程组有两种方法：一是用Excel自带的“规划求解”工具，二是使用矩阵函数（涉及矩阵知识，此处不作介绍）。下面我们来求解方程组：

3X-2Y+4Z=-8

2X+4Y+2Z=12

X-Y+3Z=-7

1.在A1～A3三个单元格中（也可在其他单元格中，最好是连续的，单元格个数由方程的个数决定，我们暂称这个区为“方程区”），依次输入“=3*B1-2*B2+4*B3”、“=2*B1+4*B2+2*B3”、“=B1-

A1	=3*B1-2*B2+4*B3			
	A	B	C	D	E
1	0				
2	0				
3	0				

图7

B2+3*B3”（不分大小写，引号不输入，下同。B1、B2、B3分别表示3个未知数X、Y、Z的值，即B1～B3单元格将用来显示3个未知数的值），分别输入并按回车键后，3个单元格将均显示为“0”（因为此时B1～B3单元格均为空，当“0”处理，通过计算，刚输入的3个表达式的值也就为0），如图7所示。

2.单击“工具”→“规划求解…”菜单项，打开“规划求解参数”对话框。

提示：在“工具”菜单中若没有“规划求解…”菜单项，则单击“工具”→“加载宏…”菜单项，在“加载宏”对话框的“可用加载宏”的列表框中选中“规划求解”项，然后按“确定”按钮（图8），“工具”菜单中就会出现“规划求解…”菜单项。若“可用加载宏”的列表框中没有“规划求解”一项，则需重新安装Excel（自定义安装），具体过程本文从略。

图8

3.在“规划求解参数”对话框中进行下列设置：

①在“设置目标单元格”框中输入“$A$1”（方程区的第一格。也可只输入“A1”，还可用鼠标选取对应单元格，下同）；



图9

②在“等于”项中点选“值为”项，并在其后的文本框中输入“-8”，即第一个方程右边的值；

③在“可变单元格”框中输入“$B$1:$B$3”（即B1～B3单元格，这3个单元格用于显示3个未知数的值，暂称之为“求解区”），如图9所示；

④在“约束”框中单击“添加”钮，打开“添加约束”对话框，在“单元格引用位置”中输入“$A$2”，在中间的下拉列表框中选取“=”，在“约束值”中输入



图10



图11

“12”（即第二个方程右边的值）（图10），然后单击“添加”钮即添加成功，然后在新的“添加约束”对话框中，按同样方法依次输入“$A$3”、“=”、“-7”（“-7”为第三个方程右边的值），最后单击“确定”钮，返回到“规划求解参数”对话框，此时“约束”框中出现两行文字（比方程个数少1行）：“$A$2=12”、“$A$3=-7”，如图11所示。

扩展：约束值输入框可选择单元格，选定之后在单元格输入12即可。以后如果只是该值有变，直接更改单元格的值即可求解，非常方便。

4.单击“求解”按钮，将弹出“规划求解结果”对话框，然后单击“确定”按钮，方程组就解出来了，在“解区”单元格中显示的值2、3、-2即为此方程组的解（图



图12

Microsoft Office Excel 2003

12）。这里有时方程的解最后几位小数不精确，按前面的方法设置单元格格式即可。

提示：此方法不仅适用于解代数方程（组），也适用于解其他方程（组），如对数方程、三角方程等，当然也可以解一元方程；此方法还可用来对方程（组）验根，即在“解区”中输入求得的解，看“方程区”中显示的值是否各方程右边的值；由于此功能不是专为解方程（组）而设计，所以有些不尽如人意的地方，如界面不直观、求出的解是近似值，且只能求出一组解。

三、求解有约束的方程

所谓有约束的方程，就是除主要方程式（称作目标函数）外，还带有若干附加条件。目标函数和这些附加条件未必都是“等于”的关系，它们可以是“大于”，可以是“小于”，也可能是求“最大值”或“最小值”，方程式的数量也未必和未知变量相等，求解这类方程，显然不是一般代数方法能奏效的。计算有约束方程的方法，在运筹学中称为“最优化问题”，Excel为此设计了“规划求解”专用工具。“规划求解”可解决社会、经济、工程等诸多实际问题，这里我们只用一个数值例子，说明具体计算方法。

现在有一个目标函数F(X)=3X+Y+3Z，要求在以下条件下，获得最大值：

3X+Y+Z≤2

X+2Y+3Z≤5

2X+2Y+Z≤6

X,Y,Z≥0

这是一个求最大值的问题，方程式（不等式）的数量也超过变量的数目，可用“规划求解”的方法计算。

图13

我们在Excel表格中，用A1、B1、C1单元格分别代表X、Y、Z三个变量（计算前为空格），在D1单元格输入目标函数公式“=3*A1+B1+3*C1”，在E1单元格输入第一约束条件“=3*A1+B1+C1”，在F1单元格输入第二约束条件“=A1+2*B1+3*C1”，在G1单元格输入第三约束条件“=2*A1+2*B1+C1”（图13）。



图14

1.单击“工具”→“规划求解”菜单项，打开“规划求解参数”对话框。

2.在“目标单元格”框中输入D1，“目标值”设为“最大值”，“可变单元格”设为A1:C1。

3.单击“添加”按钮，添加以下约束：E1≤2、F1≤5、G1≤6、A1:C1≥0（图14）。

4.单击“求解”按钮，稍等片刻即可得到计算结果：X=0.125、Y=0、Z=1.625时，目标函数获得最大值为5.25（图15）。

用Excel解方程的内容就讲到这里，需要注意的是上面讲的只是一般方程的一般解法，具体操作过程中会发现很多特殊问题，也可能会找到更为便捷的解法，甚至还可以此为基础，用Excel制作出一个专门用来求解方程的工具，只需输入方程的各项系数、值以及约束条件，便可立即得出结果。总之，Excel就像一个魔表，只要你愿意钻研，它就可以变出你始料不及的东西。

图15



编者按： 新年第一期杂志，“应用心得”栏目在版式上作了一些小的调整，为了更好地同“实用软件”承接，栏目顺位也调整到“网络时代”之前。新的一年里，“应用心得”栏目也会陆续推出一些子栏目，比如给软件找茬，这个子栏目中的文章将专门针对一些常用软件的问题和漏洞，提出改良和解决的方法，欢迎大家投稿，投稿信箱say@popsoft.com.cn 。

本期推荐文章

CCD坏点测试、消除全攻略

■山东 ZT

像素、光学变焦倍数、CCD尺寸……相信很多朋友对数码相机的这些性能参数都已熟烂于心了，但CCD坏点你了解多少？CCD坏点的表现形式类似于LCD，不管周围点的亮度如何变化，坏点的亮度都始终如一，可见坏点的存在对照片的画质有相当的影响。那么该如何检测并消除坏点的不良影响呢？

一、CCD坏点我来测——DeadPixelTest

首先需要下载一款软件——DeadPixelTest（下载地址是http://download.pchome.net/php/dl.php?sid=12468），这是个专用的CCD坏点检测工具，体积非常小，买DC时可放在U盘或者软盘上随身携带，以备不时之需。

虽然CCD上的每一个坏点都会如实反映在用该DC拍摄的每一张照片上，但并非随便拍张照片就能用来检测坏点。我们必须为即将进行的测试准备一张纯黑的照片。

获取这样的照片并不困难，首先把DC的照片拍摄质量调到最高，然后要分两种情况：如果你的DC有镜头盖，那么只要盖上镜头盖，按下快门就可以了；如果没有镜头盖，还需要再关闭闪光灯，打开自拍延时，按下快门后，用遮光性良好的物体（例如深色调的较厚的衣物、棉被或者密闭性良好的相机包等）把DC包起来，等待片刻即可。

然后打开DeadPixelTest，单击“浏览”选择刚才拍摄的纯黑图片，单击“测试”，几秒钟就能得出测试结果，**如图1**，右边的空白窗口会给出坏点的坐标位和亮度，以方便我们进行后期处理。



图1

注意： 软件默认会把亮度高于60的点视为噪点，亮度高于250的点视为坏点，如果你有特殊需要，可在“噪点界限数值”和“坏点界限数值”中修改这两个设置。不过，笔者不建议普通用户改动，因为这会大大影响测试结果。

最佳的测试结果当然是零坏点、零噪点，但如果不幸发现了坏点，该如何处理呢？

二、发现坏点不用慌——nEOiMAGING

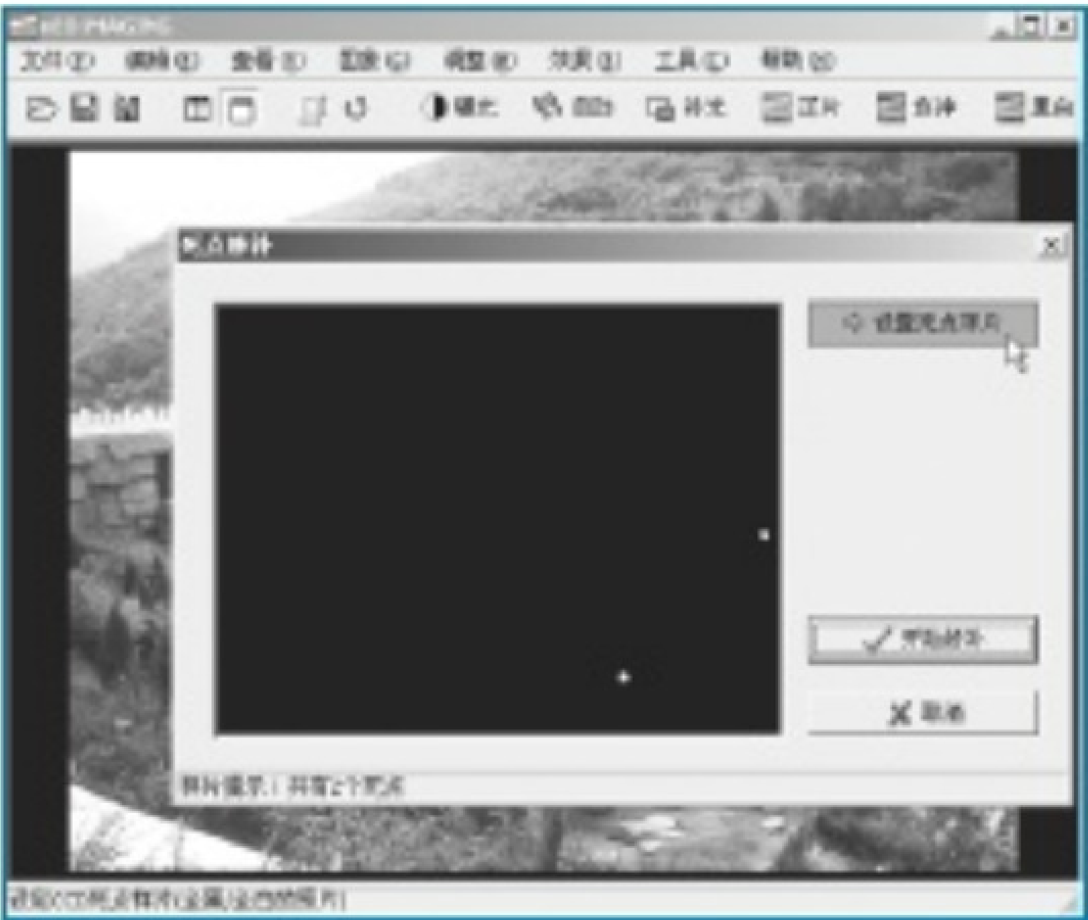


图2

首先需要说明，CCD感光器上的坏点是不可修复的，但我们可通过后期处理消除坏点对图片的不良影响。也许有朋友会问，PhotoShop能消除坏点吗？当然能，因为刚才已经得到坏点的坐标位了，把照片放大N倍，对照坏点的位置，用画笔就可抹掉坏点了。但这太麻烦了，其实我们可用一个小工具——nEOiMAGING（光影魔术手）来解决问题。

软件名称： nEOiMAGING（光影魔术手，下载地址是http://neoimaging.beareyes.com.cn/nEOiMAGING.exe）

用nEOiMAGING打开要消除坏点的数码相片，选择“工具”→“CCD死点修复”（这里的“死点”即为前文中所述的“坏点”），会出现“死点修补”对话框，**如图2**，单击“设置死点样片”，选择一开始拍摄的纯黑图片，然后nEOiMAGING会通过预览窗口显示出坏点的位置和数量，单击“开始修补”即可消除照片上的坏点。nEOiMAGING是通过读取坏点周围点的亮度数值，用差值运算填补坏点的，因此效果非常不错，远胜过手工处理。

嵌套Flash照吃不误

■湖南 亦可

互联网世界精彩纷呈，多姿多彩。在浏览网页时，肯定会遇到一些非常心仪的Flash动画，这时我们会想方设法地把它们保存起来。我们可使用第三方工具把网页中的Flash动画搬回家，但在下载动画内含有通过按钮来调用另一个SWF文件的Flash动画时，就显得无能为力了。它只能下载这个主动画，播放时点击按钮出现的是一张空白纸。有没有什么办法得到这些嵌套的Flash呢？



图1



图2

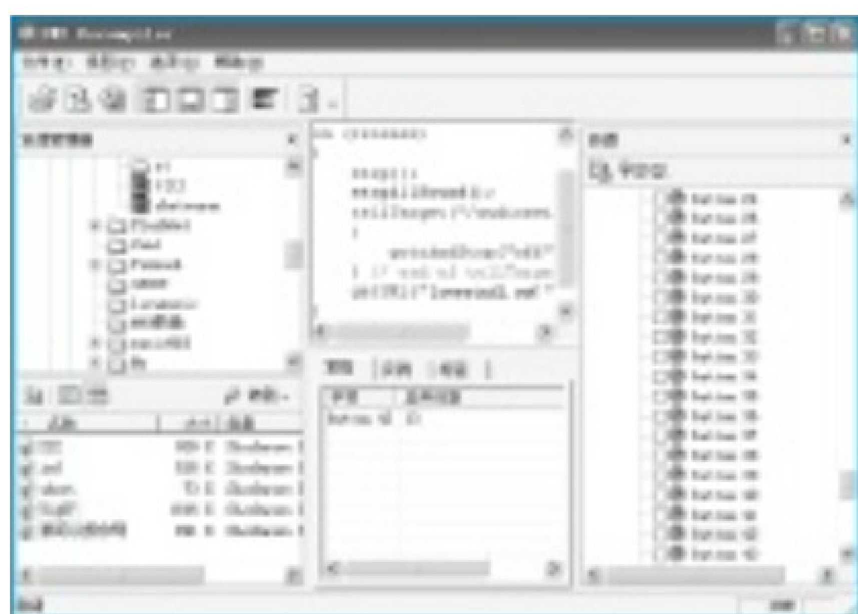


图3

我们坚信，只要想得到肯定就能做到。硕思闪客精灵（下载地址是http://www.sothink.com.cn/sothink/decompiler/）是一款用于浏览和解析Flash动画（.swf文件和.exe文件）的工具。它能将Flash动画中的图片、矢量图、字体、文字、按钮、影片片段、帧等基本元素完全分解，还可对Flash影片动作的脚本（Action Script）进行解析，清楚地显示其动作的代码，让你对Flash动画的构造一目了然。

安装好硕思闪客精灵后，当我们在浏览网页，遇到喜爱的Flash时，就可利用硕思闪客精灵来下载保存。右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择“闪客精灵”**（如图1）**，这时就会弹出“保存”对话窗口，在此列出了当前网页中所有Flash动画，勾选好要下载的Flash，再在“保存到”中设定好保存的目录，最后点击“确定”即可下载**（如图2）**。

对于包含嵌套Flash的动画，闪客精灵就会自动解析此Flash动画。要想得到嵌套Flash的地址，就得分析此动画的“动作”脚本语言。分析语言着重要看“button”类的脚本语言中的getURL(“ ”)引号中的内容，格式为:*.swf。引号中的内容就是我们要下载的另一个.swf文件**（如图3）**。接下来怎么做，已很明朗了吧？使用任何一个文件下载工具（如FlashGet、网络蚂蚁等）新建一个下载任务，下载地址是：下载主动画的网址+刚才引号内的文件名（包含扩展名）。利用此办法下载完主动画中的所有链接动画后，把这些文件拷贝到同一个目录下，这个Flash就能完整播放了。

给U盘加上“只读”锁

■辽宁 乔珊



图1

笔者的U盘上存储着单位近几年来的重要数据，需要经常调阅。为防止误修改，笔者通过U盘的拨动开关给U盘设置了“只读”属性。由于经常拨动，一次因用力过猛，拨动开关“光荣牺牲”。面对着失去保护的U盘一筹莫展，最后经查阅资料和认真研究，找到了给U盘设置软“只读”属性的方法。有兴趣的朋友不妨一试。

首先打开记事本录入以下内容：

```
Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\StorageDevicePolicies]
"WriteProtect"=dword:00000001
```

录入完毕，**如图1**所示，另存为“LockUDisk.REG”。接着，双击该文件，导入注册表中。最后重新启动计算机使设置生效。

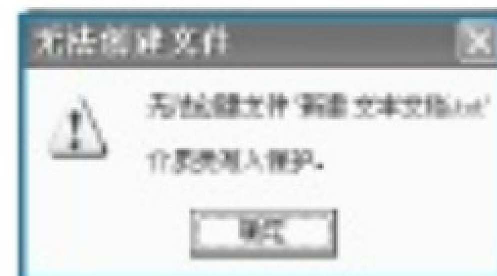


图2

好了，现在试着删除U盘中的文件或新建一个文件，U盘将毫不留情地予以拒绝，**如图2**所示。当然这种设置的改变只对本机有效。

以后如果需要往U盘写入数据，将上述注册表文件中的“"WriteProtect"=dword:00000001”修改为“"WriteProtect"=dword:00000000”，另存为“UnLockUDisk.REG”。双击，导入到注册表中并重新启动计算机即可使用你的U盘了。

Total Size，文件夹大小我来看

■山东 ZT

不知大家注意没有，Windows资源管理器有个不大不小的缺陷，那就是不能直接显示文件夹大小，**如图1**，在管理文件时这会带来很多不便。指望微软解决还不得等到猴年马月，不如试试Total Size（下载地址是 http://www2.skycn.com/soft/18157.html），这个资源管理器插件可“比较”完美地解决这个问题。



图1

安装完成后，打开资源管理器，如果“幸运”的话，就可直接查看文件夹大小了，**如图2**。也许有朋友会问了，你又是“比较”，又是“幸运”，到底什么意思啊？呵呵，因为笔者第一次用时，还真遇到点麻烦，这个麻烦就是不管俺怎么设置，文件夹大小就是显示不出来。开始笔者以为是软件有问题，但后来才发现原来是Windows惹的祸。

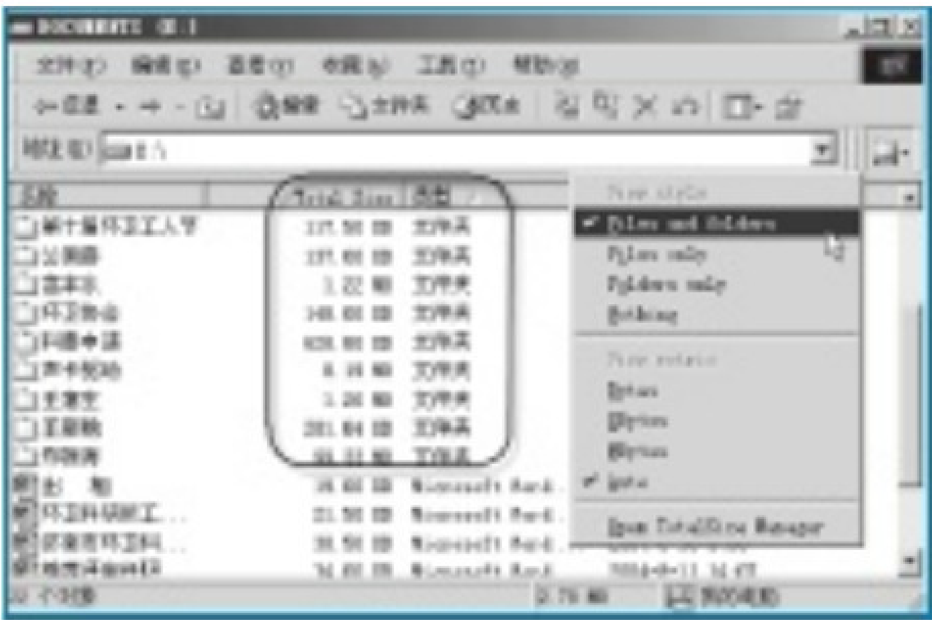


图2

执行“查看”菜单中的“选择列”，**如图3**，打开“列设置”对话框，**如图4**，把垂直滚动条拖拽到最下方，就可找到一个“Total Size”列，选择后连续点击“上移”，把它移动到“类型”上方，再勾选前面的复选框，按“确定”资源管理器里就会多出一个“Total Size”列，文件夹大小就显示出来了。不过Total Size默认还可显示文件大小，因此“Total Size”列的内容和原先的“大小”列重复，笔者的建议是到刚才的“列设置”对话框里，去除“大小”前的复选，让Total Size完全“接管”资源管理器。



图3



图4

Total Size默认会以MB为单位显示文件和文件夹大小，如果是体积较小的文本文件，会被显示成0.00MB，这就不太合适了，这时可单击“地址栏”右边的“Total Size Bar”，在弹出的菜单中选择“Auto”，此时只有体积大于1024kB的对象才会用MB显示，低于1kB的对象会自动以B为单位显示，如果体积介于两者之间，则会用kB显示，更加直观。

注意：这个“Total Size Bar”工具栏默认不会显示，选择“查看”→“工具栏”→“Total Size Bar”之后才会出现。

给打印机添加一双有灵犀的慧眼

■安徽 其航

单位的打印机，乱打印现象时有发生。如果能给打印机安一双聪明的“慧眼”，其他人到底打印了什么，事后我全知晓！PrintUsage就是这样一款软件，它不仅能进行日常的打印机监控，更能对打印机所打印的内容进行监控，事后，管理员可直接在PrintUsage中调出打印机具体打印了什么内容并且可清晰地看到这些内容。这一功能不仅能直接限制企业内的员工对打印机的使用，还对企业中重要数据的保护起决定性的作用——从打印这一个角度来解决企业中的重要数据安全的问题，以防打印机成为泄露机密数据的通道。下面我们就来看看新版本的这一强大功能的使用方法：

首先，到http://www.printusage.com/download.asp下载最新版本的PrintUsage。先在系统中安装好IIS（Internet信息服务器），然后将PrintUsage 2.0安装到系统中，并且根据实际情况进行相应的配置，接下来就是将需要监控打印内容的打印机添加到被监控列表中：

小提示：默认情况下，直接将PrintUsage 2.0安装到系统中即可使用。不过，如果你的系统中没有安装过微软的“MDAC（微软数据库引擎）”组件，可能导致你无法通过浏览器打开管理程序，如果遇到该问题，可直接到http://www.printusage.com/download/mdac/MDAC_TYP2.8_CN.EXE将该组件下载并安装到系统中即可解决。

一、添加被监控打印机

安装完毕后，首先从程序组中启动“监控服务器”，然后从程序组中启动“Web站点管理”程序，程序便直接启动浏览器打开管理程序登录界面，输入安装时设置的系统管理员账号和密码（默认管理员账号是“Admin”，密码为空）。

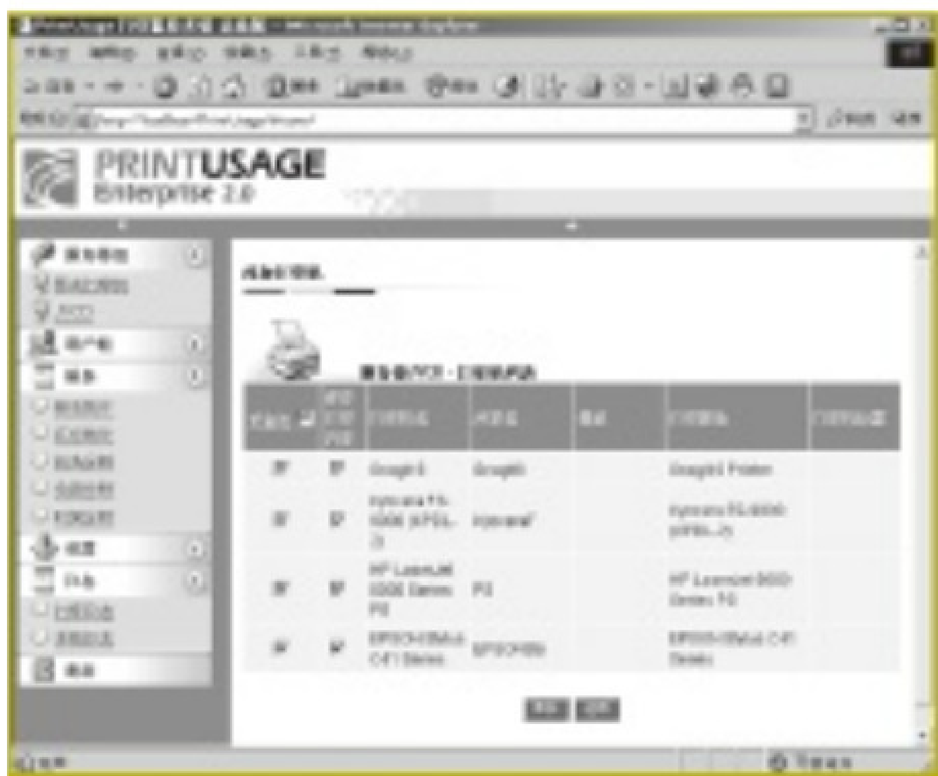

图1


图2

成功登录系统后，直接单击管理程序中的“服务器组”→“所有打印机”，然后再单击“添加”按钮，在打开的页面中选择打印机所属的服务器，再单击“下一步”，此时，你将看到所有的系统检测到的打印机，**如图1**所示。

在图1所示的窗口中，勾选需要监控的打印机，注意，要监控打印机打印的内容，你一定要同时勾选“保存打印内容”选项，最后再单击“添加”按钮即可完成打印机的添加，按照此方法将所有需要监控的打印机都添加进来即可。

小提示：将打印机添加到受监控列表中，必须重新启动打印服务器，这样才能使设置生效。右击系统托盘区中的打印服务器图标，选择“重启服务”即可。

二、监控的打印内容，让你大开眼界

经过上面的一番设置后，你的打印机不管打印了什么内容，你都会直接在PrintUsage中查看。具体的查看方法如下：

以管理员身份登录管理程序，然后单击管理界面中的“日志”→“打印日志”，在右侧窗口中你就会清楚地看到打印机打印的文件详细信息，直接点击相应的“文件名”，你将得到更加详细的打印信息——打印机名、端口号、服务器名、用户计算机名、用户名、计算机IP地址……只要知道这些信息就可达到监控的目的了。而直接查看打印的具体内容，效果则更加理想，不过要实现直接查看打印的具体内容，你还要下载一个免费的插件程序“Tiffplugin”。只要直接点击“安装免费的嵌入式Tiff浏览插件”链接就可下载并安装该插件程序了。安装完毕后，只要直接点击打印日志中的某个打印文件后面的“内容”按钮就可查看具体的打印内容了，**如图2**所示。

在图2所示的查看窗口中，我们可通过上面的一排按钮来控制浏览效果，还可将这些打印的内容保存或通过打印机打印出来。

在桌面上显示MSN messenger好友名单

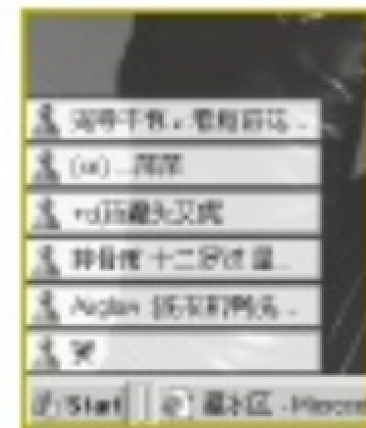
■上海 王光临


图1

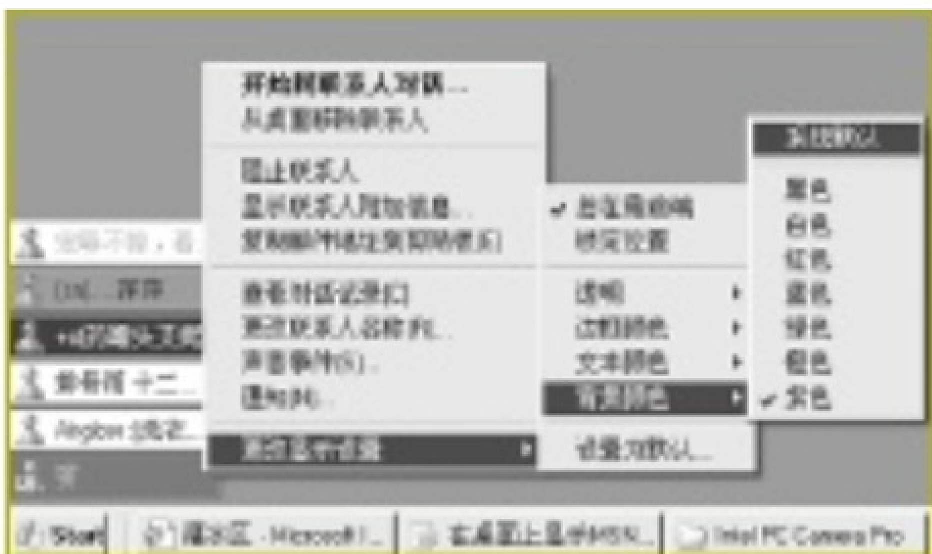
不知道大家有没有遇到这样的问题，MSN messenger（以下简称MSN）中的好友加得多了，聊天时找起来很麻烦，而且由于大家经常随心情换昵称，那样就更容易搞混了。虽然把经常聊天的好友分组是个不错的办法，不过今天给各位介绍的这个方法似乎更简单，而且还挺Cool呢。

用MSN聊天的朋友，相信都知道MSN Plus!，这个功能丰富的MSN辅助工具，让我们在使用MSN时方便不少。今天，我们介绍的方法就是利用MSN Plus!提供的“在桌面显示联系人”这个功能，将好友名单放到桌面上。

首先，我们在http://download.msgplus.net/files/MsgPlus-325.exe下载MSN Plus!的最新版本，安装过程我们就不赘述了，一路Next就可以了。安装完成后，MSN Plus会自动重启MSN并将自己加载。


图2

打开MSN主窗口，将鼠标指针移动到我们要经常联系的好友名单上，此时该好友的名字前面会出现一个圆形的MSN Plus功能按钮，用鼠标单击它，在弹出的菜单中选择“在桌面上显示联系人”选项（**如图1**）。这样就可将这个好友的名字放到桌面上了。用同样的方法可将多个好友名单放到桌面上（**如图2**）。


图3

用这个方法可把经常要联系的朋友的名单放到桌面上，想联系时直接双击桌面上的名单就可以了，而且名单会随着MSN的启动和关闭自动出现，是不是很Cool？对于桌面上的好友名单我们可通过鼠标拖动来改变位置、显示长度等。另外，通过右键菜单中的选项还可更改显示名单的背景和字体颜色、透明效果等（**如图3**）。通过锁定还可将联系人名单固定在桌面上。如果要从桌面上删除名单也很简单，只要选择右键菜单中的“从桌面移除联系人”就可以了。

妙手回春医好Windows Installer

■湖南 亦可


图1

Windows Installer服务可根据包含在.msi文件中的指示来安装、修复或删除软件。现在，不是有些软件下载后扩展名为.msi，而Windows Installer就是安装MSI文件需要的东东，这就可见其重要性啦！

如果Windows Installer服务遭到损坏，在进行相关操作时，就会出现错误提示信息（如比较典型的就是1601号错误）。这样，我们就必须修复Windows Installer服务。如何来修复呢？在“控制面板”的“管理工具”中双击打开“服务”，查看“Windows Installer”服务的状态（**如图1**），一般为停用，当试图启用此服务时，发现此服务已被系统禁用，或是服务已被标记为删除。摆在前面的就是该怎样彻底医好Windows Installer。其实，没有解决不了的问题。这里就以Windows 2000/XP/2003为例给大家介绍3个妙方。

一、卸载重装术

要解决Windows Installer服务出错，最简单的方法就是先卸载再重新安装Windows Installer服务。点击“开始”菜单中的“运行”，输入：msiexec /unregserver，点击“确定”（**如图2**），这样就可停掉Windows Installer服务。接下来把Microsoft Windows Installer v2.0 下载回家（下载地址是 http://www.ldcatv.com/soft/InstMSIW.exe），双击运行，当安装完成后再用如下命令来启用服务：msiexec.exe /regserver。如果是Windows 2000操作系统，强烈建议采用此方法来医治Windows Installer。

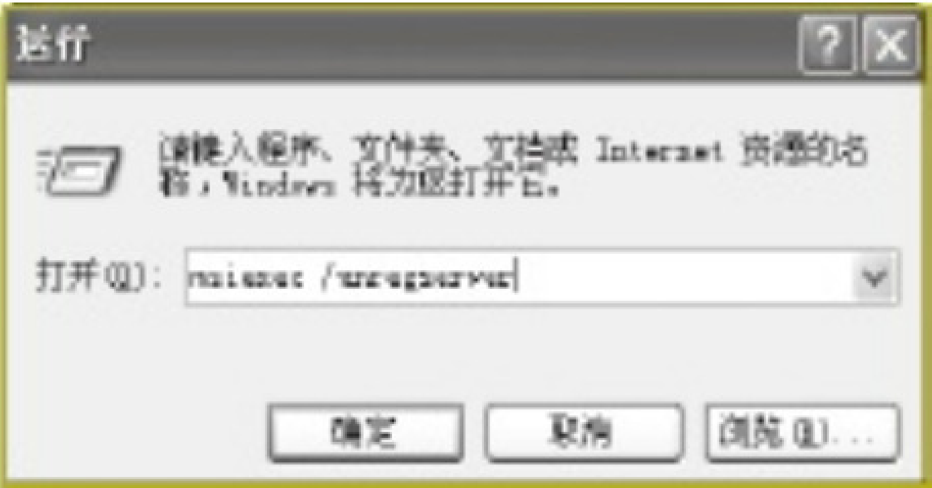


图2

二、注册表修复

对于Windows XP，因为系统已集成了Windows Installer v2.0，所以不需要进行安装，只需重新注册一下Windows Installer服务信息就可解决问题。执行Regedit.exe，打开注册表编辑器，依次展开如下子键：HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Sevices\MSIServer，在其右侧窗口中查找“ImagePath”，看其字符串值是否包含了Msiexec.exe文件的正确路径。比如：笔者的Windows XP安装在E:\Windows目录中，所以，“ImagePath”的数值数据为：E:\WINDOWS\system32\msiexec.exe /V，大家只要把此数值数据指定为Msiexec.exe文件的绝对路径。完成后重新启动计算机，在启动时按下F8键进入安全模式，在命令提示符窗口中执行命令：msiexec /regserver，再一次重新启动计算机即可。


图3

三、剥皮剖析术

其实在某些情况下，Windows Installer不能正常工作是因为一些软件制作的问题所致。这样可先试着再一次安装Windows Installer 2.0，执行Instmsiw.exe，若提示“服务已经安装”，请执行Regedit.exe，打开注册表编辑器，依次展开如下子键：HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services，删除其下的MSIServer子键（**如图3**），然后再执行Instmsiw.exe。如果还不能解决问题，请重新启动计算机，按F8，进入带命令行的安全模式，执行如下命令：regsvr32 /u %windir%\msi.dll

del %windir%\msi.dll

再次重新启动并安装Windows Installer 2.0，再怎么样的损坏都可修复了。

QQ快捷键抓图技巧

■安徽 屠志成

几个新版本的QQ都有抓图功能，让我们在聊天时能随手抓下好的图片发给好友，如果用它来进行电脑操作技巧的远程教学，更是方便之极。但是，如果你想成为QQ抓图高手，随心所欲地抓取图片，还得掌握以下技巧。

一、不打开QQ窗口就抓图

QQ抓图最常用的方法是在聊天窗口上单击“捕捉屏幕”按钮，其实不用那么复杂，在QQ已启动的状态下，根本不用打开任何窗口（即使在最小化状态下），按Ctrl+Alt+A就可抓图了，然后用Ctrl+V，不论是粘贴到QQ窗口还是“画图”等图片处理工具里都可以。


图1

二、抓取菜单

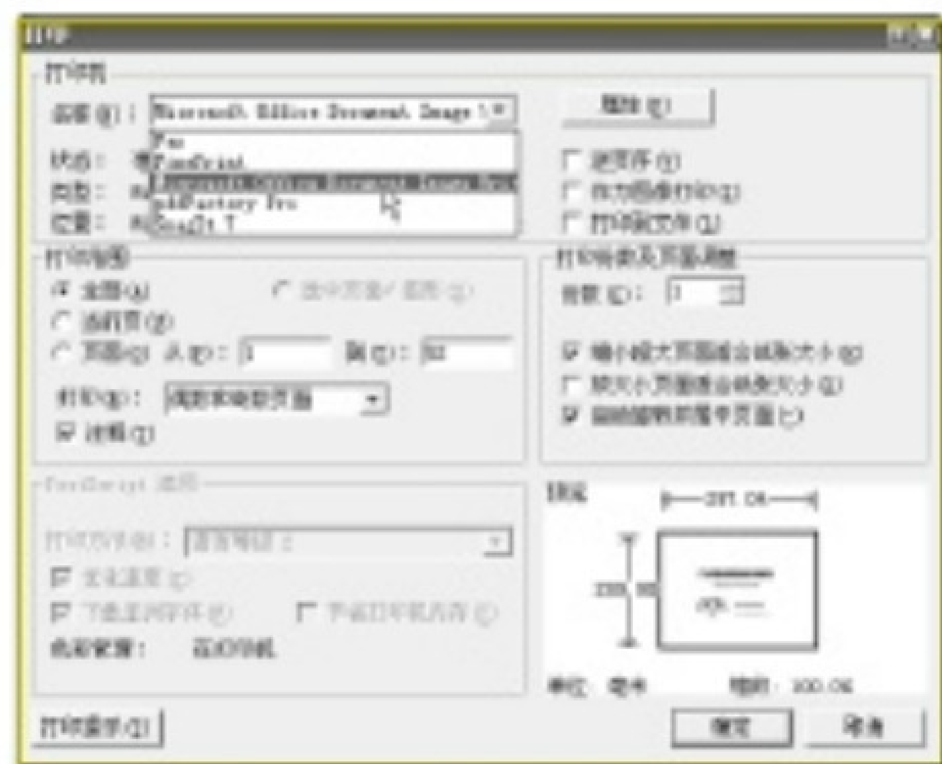
QQ没有提供抓取程序菜单的快捷键，不要以为先打开菜单再按“Ctrl+Alt+A”就能搞定，只要你按下了Alt键，菜单就会缩回去。难道就没辙了吗？当然不是。你试着先按下Alt键，再按下Ctrl键，然后单击某个程序窗口的菜单项（如果要抓右键菜单，像平时一样点右键就行了），菜单就乖乖地出来了。再按下“A”，菜单被定格，现在可抓取它了。请注意按下几个键的顺序绝对不能乱，按下“A”时另两个键也必须在按着，说白了，其实使用的还是“Ctrl+Alt+A”，只是操作的顺序更有讲究罢了。这种方法同样适用于抓取QQ自己的主窗口的菜单（**图1**是效果图）。

巧妙提取加密PDF文档中的文本

■天津 戴洪玲

试办公备

PDF文档是我们常见的电子图书格式，里面的内容也常常是我们需要的，没有加密的文档只需利用工具栏中的“文本选择工具”即可复制文字。可是很多PDF文档是经过加密的，要想取得其中的部分文字或图片并非易事。实际上利用Office 2003所带的虚拟打印机提取这些PDF文档中的文字则轻而易举。


图1

首先，确保你已安装了Office 2003的如下组件：Microsoft Office Document Imaging和Microsoft Office Document Imaging Writer（如果没有，请执行Office 2003的安装程序，利用其“添加或删除功能”中的“高级自定义”将上述组件安装到系统中）。执行Acrobat Reader，打开要提取文字的PDF文档，单击菜单“文件”→“打印”，在出现的“打印”窗口中（**如图1**），打印机名称一定要选择“Microsoft Office Document Imaging Writer”，单击后面的“属性”按钮，可设置页面大小、输出文件格式（包括.msi和.tiff两种格式，默认为.msi）及默认保存位置。设置好“打印”窗口中的其它相关参数后，单击“确定”按钮，出现“另存为”窗口，在此即可把页面“打印”成一个MDI文件，同时系统会自动启动“Microsoft Office Document Imaging”并显示出刚刚保存的MDI文件。

在Microsoft Office Document Imaging的窗口中，单击菜单“工具”→“将文本发送到Word”，在弹出的窗口中单击“确定”，系统会自动对整个页面进行OCR识别，识别完毕之后，会自动启动Word，并把识别出来的文字显示在Word文档中，识别效果非常不错。如果只需要页面中的部分文字，可单击标准工具栏中的“使用OCR识别文本”，先进行文字识别，然后用鼠标框选出需要的部分，再执行“将文本发送到Word”，选中“当前选中范围”即可（**如图2**）。在Word中适当对文字及格式进行修改，即可将其保存成.doc文档。到此PDF文档中的文字已被提取到Word中了。


图2

提示：

1. 如果上面“打印”成的格式是.tif，则需要手动从“开始”菜单“Microsoft Office工具”中启动Microsoft Office Document Imaging，然后再“打开”.tif文件，同样可把文字识别到Word中。

2. 不管任何文档，只要其关联程序提供了“打印”这一功能，都可用这种方法把其中的文字提取到Word文档中，甚至包括图像中的文字（可先把其它格式的图像转换成.tif图像）。

一句话技巧

Windows XP自带的“Windows Media Player”可以无损压缩CD光盘，方法是依次进入“工具”、“选项”、“复制音乐”菜单，在“格式”的下拉菜单中选择“音频无损”。放入CD光盘后点击Media Player面板左侧的“从CD复制”选项就可以实现无损压缩CD了，单曲容量大于20MB，位速超过800kbps，音质很好。

北京 意识流

让Scroll Lock有英雄用武之地

■山东　牟晓东 李建海

一般在键盘上都有Num Lock、Caps Lock和Scroll Lock键。Num Lock是数字小键盘锁定键，Caps Lock是大写字母锁定键，二者是地球人都知道的，也是经常使用的按键。唯独Scroll Lock键好像没什么作用，好多朋友与键盘作伴N年了都不会碰它一下，它到底是个何方神圣呢？如果向前追溯到DOS年代的话，当时由于屏幕显示为字符方式，每屏可显示25行、每行有80个字符，Scroll Lock键的作用就是在阅读较长的文档时进行页面的翻滚，就像现在有好多网页为了方便访问者而通过双击鼠标进行滚动阅读一样。但到了Windows年代，Scroll Lock键基本上退出了历史舞台，显得英雄无用武之地。不过，既然能在键盘这一亩三分地上占有一席之地，我们总该把它派上点儿用场吧！到http://www.xcat-industries.nl/softwareinfo.php?software=43下载这个名为“xCAT-Keyboard Network Leds”（键盘灯显示网络流量）的免费绿色小程序，才18.9kB，解压出一个名为Knl.exe的可执行文件，双击就可运行（**如图1**）。

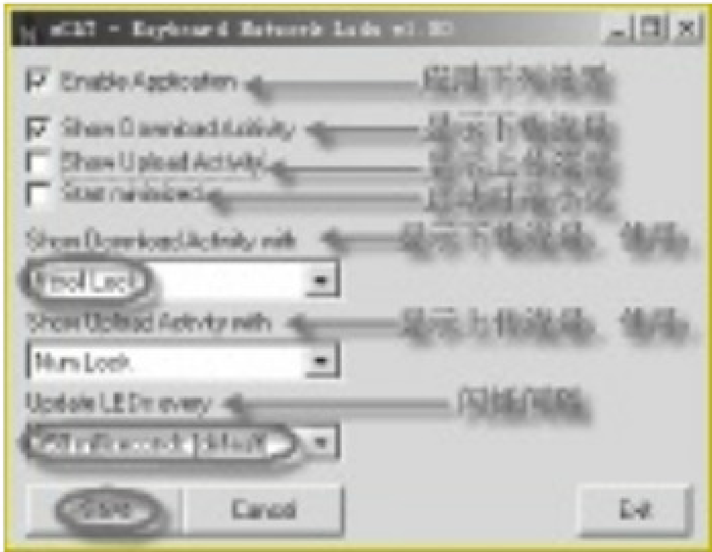


图1

想必大家都有上网下载软件时弯腰探头查看主机屁股后网卡指示灯状态的经历吧，因为只要看到了欢快闪烁的指示灯，就说明下载数据过程是正常的。对了，现在我们的目的就是让Scroll Lock指示灯发挥余热，代替网卡实时地指示出下载数据流量！先分别选中“Enable Application”（应用下列设置）和“Show Download Activity”（显示下载流量）复选框，再从“Show Download Activity with”（显示下载流量）一项的下拉列表框中选中“Scroll Lock”，“Update LEDs every”（闪烁间隔）选择默认的“150毫秒”就行了，最后点击“Save”（保存）。OK，现在我们就能通过键盘上的这个Scroll Lock指示灯来判断网卡中数据流量了，再也不用去弯腰探头了。本来，这款小软件主要是设置Num Lock、Caps Lock和Scroll Lock这3个指示灯来显示上传和下载两种状态的，但考虑到上传的频率不如下载，所以建议大家使用“显示下载流量”。另外，大家也最好不要使用Num Lock和Caps Lock，因为这样做容易造成输入切换的麻烦，从而影响你的文字输入。本法简单易行，而且键盘指示灯与网卡指示灯性质都一样，皆为二极管LED灯，即使长时间地频繁闪烁也无妨。

随心所欲摆布Flash动画

■北京　金颖云

如果你厌恶功能单一的Macromedia Flash Player，如果你想更快捷地把喜欢的动画收藏到本地，如果你想用心仪的Flash动画做屏保，如果你想把动画里的音乐抓出来……OK，就赶快试试“SWF另类播放器”（下载地址是http://www2.skycn.com/soft/18190.html）吧！这款其“名”不扬的播放器肯定能让你心满意足。

一、播放中的另类技巧

“SWF另类播放器”（以下简称“播放器”）的界面**如图1**所示，它不但具有完善的播放列表功能，而且还支持进度条拖放、音量调节以及快进、快退、暂停等操作。也许你认为这些只是任何第三方Flash动画播放软件都具备的“大众化”功能，那么我再告诉你两个播放小技巧。



图1

首先，播放动画时按Ctrl+F，可进行全屏幕播放；其次是“全自动播放”，单击界面下方的相应按钮即可激活该功能，很多动画在Loading完成后都需要点击Play才能开始播放，但我们在播放器中只要激活“全自动播放”功能，就不用再手工点Play了。如果观看的是播放列表，那么在播放完一个后，还会自动开始播放下一个。

二、网上Flash一网打尽

想把网上的无尽动画统统搬回家吗？就来试试“播放器”具备的Flash动画下载3招。

1.利用“在线直播”

“在线直播”是“播放器”的一项独特功能，它类似于电影文件的“视频点播”，我们可直接从软件的官方服务器上免费下载或在线播放上千个Flash动画。

单击“在线直播”，再单击“Flash MTV”、“Flash剧场”、“Flash游戏”和“Flash专辑”4个按钮就可下载相应频道的播放列表，双击要观看的SWF文件名，等待下载完成后即可播放动画。如果你想把正在播放的动画保存下来，只要单击界面下方工具栏上的“动画另存为”按钮即可。

“在线直播”的速度和稳定性还算理想，但唯一的问题就是——数量仍然嫌少！没关系，还有两招可解决问题。

2.搜索IE缓存

IE缓存可是个“藏宝库”，凡是用IE在线打开过的Flash动画其实都可直接在缓存里找到。单击“播放文件”中的“搜索IE临时文件夹”，几秒钟就可找出所有的SWF文件。它的唯一缺点就是需要的动画经常会和一大堆Flash广告掺在一起，必须逐个播放才能找到目标，单击“动画另存为”按钮即可保存动画。

3.直接采集网页动画

上面两种方法都有一定的局限性，这个方法则堪称完美。这里笔者以闪客帝国（http://www.flashempire.com/）为例，随意打开一个Flash动画的播放页面，然后切换到“SWF另类播

放器”窗口，单击“其他”，再单击最左边的“网页动画采集”按钮，这时屏幕上会出现**如图2**所示的工具条，单击左边的锤子形按钮，再单击正在播放动画的网页页面（注意不要点在Flash动画上），然后就可把网页中的所有动画添加到“播放器”的播放列表中。它同样会找到几个Flash广告，不过数量很少，试播一下很快就能找到目标，最后单击“动画另存为”即可保存动画。

图2

三、把Flash里的音乐抓出来



图3

很多Flash MTV的音乐都是作者原创的，在网上很难找到相应的MP3音乐下载，既然手上有现成的SWF文件，何不直接从里面提取呢？不用任何专业工具，“播放器”就可做到。

先用“播放器”播放要处理的MTV，再单击界面下方工具栏上的“提取影片中的音乐”，打开**如图3**所示的对话框，单击“播放”可直接试听音乐，找到真正的MP3之后，单击“保存”即可提取出音乐。



图4

另外，软件还可把Flash动画做成屏幕保护程序，只要单击“将动画做成屏保”即可。最后，笔者再交待一个小技巧，“播放文件”下方有个“从资源管理器添加SWF文件”，单击它会出现**如图4**所示的对话框，它是不是有点ACDSee的味道啊？只要单击SWF文件，就可在中间预览动画，用右键单击动画文件，还会弹出资源管理器的右键菜单。呵呵，怎么样，如果你收集了很多Flash，借用这个窗口来管理一下也是个不错的选择哟！

论坛签名，个性自我

■北京 孙有峰

与别人不同，才能显示个性自我，当看到别人的论坛签名如此个性非凡，你怎能自甘寂寞下去？来吧，今天笔者就教大家如何打造超酷的个性签名（**如图1**）。

首先登录网站http://pic.xabar.net/generator/email.asp，然后在“输入您的邮箱地址”处填入用户名以及后面的邮箱后缀，并在下面的色谱中选择自己喜欢的字体颜色和边框颜色，最后单击下面的“生成签名”按钮即可生成相应的代码（**如图2**）。

好了，现在我们就可复制该代码到各大论坛的个人设定中来彰显个性自我了。



图2



图1

CMOS放电治黑屏

■安徽 屠志成

这里要说的是笔者亲历的两次机器黑屏事件，都是通过给CMOS放电解决了问题。从这可以看出，CMOS放电不但可解决BIOS设置混乱的问题，对其它一些疑难杂症也有奇特的疗效。先介绍一下特殊而又简易的放电方法，它不需要你知道放电的跳线在哪以及怎么设置，既适合所有菜鸟，又适合所有类型的BIOS。方法是：完全断电，打开机箱，小心地取下主板上的电池。然后开机，出现自检画面后关机，再断电，放电结束。重新安装好电池，再启动机器，就可进行新的设置了。

一、超频失败之后

笔者的机器用的是精英P6BAP-ME主板，芯片组是VIA 693A＋596B，CPU是赛扬Ⅱ850（100外频×8.5倍频）。使用一段时间后，对速度不满意，就想超频。这块主板在CMOS里可手动调整CPU的外频和倍频，由于赛扬Ⅱ850锁了倍频，于是就把外频改为133，这样CPU速度就达到了1130.5，用起来爽多了。当时是冬天，也不怕CPU温度过高。谁知有一天机器突然无法启动，开机时屏幕没有任何显示，小喇叭也没有一点声音，心想可能是CPU烧了。抱着死马当作活马医的想法，给CMOS放了电，机器可启动，再把外频改回100，一切恢复正常。

二、升级BIOS之后

朋友的机器用的是技嘉GA-6VM7-4I主板，芯片组是VIA 694X＋686A，系统从Win98升级到Win2000后，对待机功能支持不好，待机时，有时会导致关机和机器无法启动，于是从技嘉网站上下载了较新版的BIOS（其实也就是2001年3月的），用技嘉的@BIOS程序在Win2000下升级，提示升级成功，按要求重启机器，却是一片漆黑。考虑到升级时没有出错提示，可能是新的BIOS程序没有被正确识别，再加上有了上次放电的经验，于是便给CMOS放了一下电，重新启动成功，对BIOS进行设置后，系统待机问题解决。

最后说明一下：虽然给CMOS放电解决了上面的两个问题，而且很多类似的奇怪问题也可尝试用这种办法解决，但不能指望这个方法能解决所有问题，同时放电时还要注意技巧，小心操作。

编者按：MSN Messenger给我们开的“空头支票”现在终于兑现了，六大频道都名花有主。它们是谁，为什么是它们，微软找它们合作有什么野心？

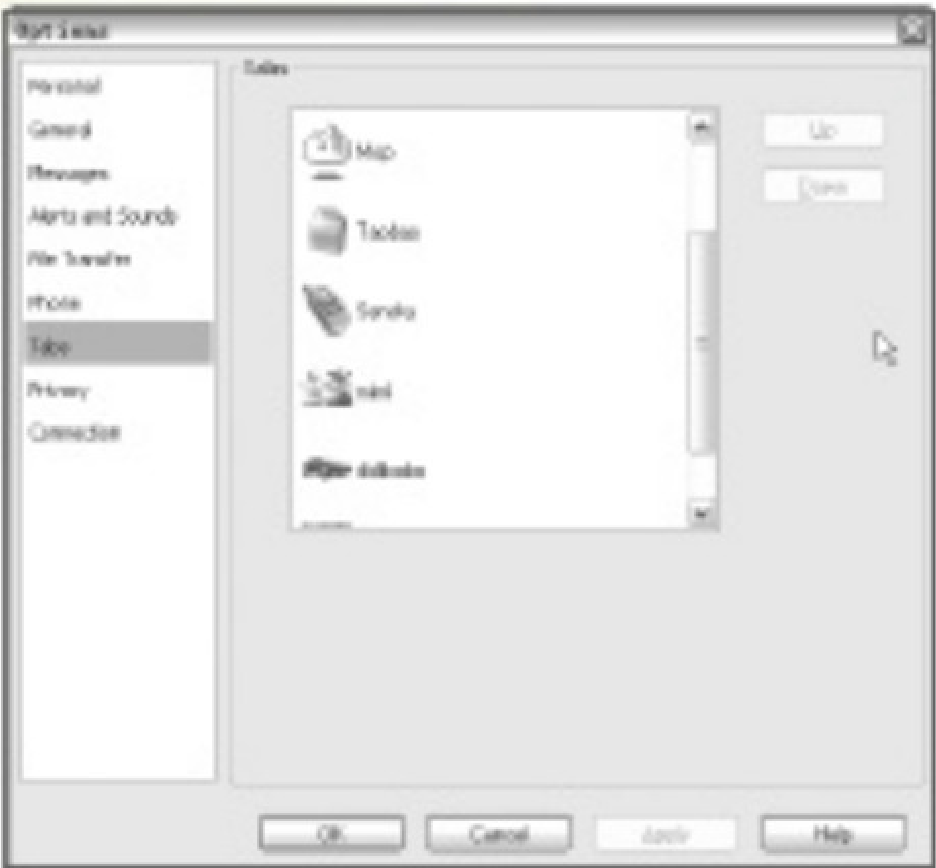
■广东 GZ

一签万金

传闻已久的MSN中文门户网站(http://www.msn.com.cn)近期终被证实，其内容也在微软的IM工具MSN Messenger上初现端倪，六个新标签分别代表着社区、拍卖、图铃下载、交友、汽车、游戏六大频道（图1）。尽管在MSN Messenger 6.X正式版上这些标签还空无一物，但是在MSN Messenger 7.X测试版本中，6个标签的拥有者也开始浮出水面（图2）。它们分别是：社区—猫扑（mop.com）、拍卖—淘宝（taobao.com）、汽车—人来车往（didibaba.com）、交友—灵通世界（mimi.com.cn）、游戏—联众（ourgame.com）、图铃下载—指云时代（sensky.com）。出人意料的是除了猫扑、联众和淘宝，其它几个网站在中国互联网市场均非鼎鼎有名，而关于标签价格的传言更是甚嚣尘上，据说淘宝为此居然付出了数百万美金。理论上来说，标签不过是为拥有网站添加了一个入口，其实际效果还有待证实，但竞争者却显然不在乎“近乎疯狂”的价格。假设微软将MSN Messenger标签再增加几个，岂不坐收数千万美金？MSN中文门户尚属空中画饼，微软却至少已入账美金千万，小小MSN Messenger标签能够如此风光无限，恐怕让人始料未及。



图1


图2

一、借鸡生蛋不得已！

如果参与频道建设不挣钱，相信国内众多网站也不会挤破头颅。但如果这些频道非常挣钱，为什么微软不自己来做，将MSN Messenger的用户群转为更大的收入呢？事实上，微软的全球20多个MSN门户网站正是这种战略的产物。但微软的互联网战略在中国遭到了遏制，其原因就是政策因素。根据国家关于互联网经营和媒体经营的规定，外资不得进入中国互联网内容服务行业。事实上2003年3月MSN正式进入中国以来，网站业务只限于即时通讯和软件在线租赁，基本处于无利润营运状况。不过MSN Messenger自身的营运非常成功，因此不少互联网公司看中了MSN Messenger的标签，并期望借此获利。由于MSN Messenger 6.X系列采用了开放的插件接口，其频道标签其实完全可以自己定义。因此也出现了众多相关的标签插件。例如较为有名的MSN Shell

就可以将MSN Messenger 6.X原有标签替换为自带标签，同时允许用户自定义添加新的标签内容。网络上更有大量网站制作适用于MSN Messenger标签格式的网页，期望用户的自定义添加带来巨大的流量。

拥有超过15%IM市场份额的MSN Messenger看着自身附带的巨大利益旁落，这显然让微软无法忍受。因此借鸡生蛋成为目前MSN中文网站的唯一选择，将网站六大频道的内容交给国内网站提供，既不违反政策也不再让MSN Messenger的用户流量旁落，这种试验性质的合作方式一旦获得意想中的成功，就不排除MSN最终透过这6家网站“曲线”来做内容，这种未来需求性极大可能地决定了微软对合作者的选择。

二、为什么偏偏喜欢它?

既然“借鸡生蛋不得已”，那为什么偏偏选中了这几家网站呢？除了300万美金的标签价格令人一震外，6家网站的资历和过往业绩只能算是平平。事实上这300万美金的标签价格也未必可靠。例如负责图铃下载和网络短信服务的北京指云时代科技有限公司，于2004年3月刚刚成立，而公司注册资金也不过区区1000万元，很难想象其能拿出百万美元的真金白银来获取最后的合作加盟权。即使淘宝砸出300万美金消息属实，也是由于其自身特殊需求所决定的。因为2003年8月融资个人网站成立的淘宝，最拖不起的绝不是金钱，而是决定市场格局的时间。

选择这样6家网站所面临的风险不言而喻，六者目前的市场认可程度完全可能影响MSN的战略实施。真以为出卖MSN Messenger标签是为了千万美金的小钱，不免就小觑了对中国互联网市场虎视眈眈的微软。若是MSN Messenger的标签只是成为合作网站的通道入口，那么MSN网站最终也就不免一败涂地。要避免这种影响无疑只能是幡然一新的网站服务内容，以改变旧有网站内容服务带给用户群的过往印象。一个合理的猜想是合作网站投标的资金最终仍然返还到MSN的频道建设，甚至有可能微软反而为合作者注入更多的资金，而资金注入背后隐含的是微软对于新MSN门户网站究竟拥有多大的控制权？这一切只有等新MSN网站运营才能揭晓了。

三、疯狂竞价为哪般?

国内互联网公司如此“疯狂”地争抢MSN

很多读者可能对猫扑、联众和淘宝非常熟悉，但未必了解其它3个网站。笔者周围的同事也对另外3个网站不甚了解，那为什么MSN Messenger会绑上它们呢？答案请见后文，现在让我们首先熟悉一下这3个网站。


图3

人来车网

http://www.didibaba.com（图3）

笔者认为之所以加入汽车标签，除了火爆的汽车市场外，MSN Messenger商务用户群体的消费力是不容忽视的。人来车网背后的投资方是上汽，但并不是上汽集团直接投资，其母公司是上海汽车信息产业投资公司，它的定位就是为用户提供全过程、一站式的汽车消费相关服务，并且为汽车产品和服务供应商提供了一个高效、实用的关系营销渠道。坦白说，人来车网的实力在国内并不是最强，但上汽专业信息集散地的地位显然是微软更为看重的。


图4

灵通世界

http://www.mimi.com.cn（图4）

一听名字就知道，这个网站是专门为小灵通用户准备的，看来微软清楚地了解小灵通在国内迅猛的发展势头。灵通世界的后台老板是北京移数通电讯有限公司，公司业务定位在“小灵通数据增值业务、移动数据增值业务、语音增值业务和虚拟电信运营”等方向，同时也是唯一在全国20多个省份开展各种小灵通增值服务的公司。


图5

指云时代

http://www.sensky.com（图5）

在参与频道建设的6家网站中，指云时代是成立最晚的。他们主要从事电信、移动、数据通讯领域的软件产品开发和系统集成，致力于为移动通讯用户开发、整合无线内容和应用服务。

Tencent 腾讯

(人民币千元)

	3Q2004	2Q2004	3Q2004	3Q2003
收入	300,986	278,513	300,986	206,857
互联网增值服务	109,393	99,913	109,393	70,808
移动及电信增值服务	173,655	156,064	173,655	125,798
网络广告	15,995	12,847	15,995	7,720
其他	1,943	1,699	1,943	1,931
收入成本	(114,652)	(100,159)	(114,652)	(66,978)
毛利	186,334	178,354	186,334	139,879

图6

Messenger标签是为什么呢？这还得从QQ说起。拥有3亿注册用户的QQ通过短信等无线增值业务挣得了不少银子（图6），它的用户群理论上已经涵盖了整个中国互联网网民。QQ看似轻而易举的成功显然深深刺激了中国互联网，恍然大悟的门户网站都恶补式地推出了各自的IM工具，并不惜以各种优惠来吸引用户。其它中小网站推出的IM工具更是层出不穷，巨大的利益诱惑甚至使传统公司中国电信也将投身其中，无疑可以预料2005年是IM工具大乱战之年，其结果也许将决定中国互联网市场未来的格局。

不过任何网站期望自己推出的IM工具成功并不容易，"Q"口拔牙，试图从格局稳定的市场中拉来稳定的用户群谈何容易？虽然中国互联网网民年增长速度达到了200%，但是QQ庞大的用户基数也能够保证其同时良性增长，其它IM工具要获得1%的市场增长都注定花费大量金钱和时间，在积聚起足够人气前的投入完全无法预计。这种消耗战显然不是任何互联网公司都能承受的，尤其是经不起时间消耗的风险投资互联网公司。因此意欲一争而又缺乏绝对实力的网站对于IM之争本来只能作临渊之羡，不过MSN Messenger的标签加盟竞拍带来了事情的转机。MSN Messenger在中国IM市场上稳居第二，其市场份额统计在15%左右，而且稳定用户群的消费力较QQ也相对高端。其身后财雄势重的微软更是信心的保证，毕竟腾讯的市值只算是微软的九牛一毛。需要注意微软的MSN在中国互联网市场一直无利润经营，一旦微软能确定从MSN Messenger中盈利，那就未尝无力改变IM的现有市场格局。



图7

300万美元能够推出一年内占据市场份额第二的IM软件吗？即使3000万美元恐怕也远远不够，但是MSN标签却可能马上为网站带来中国网民15%的访问流量。如果网站对于自身提供内容服务有足够信心，即使将流量三分之一成功转化为稳定用户群，那么网站经营任何一种网络业务都将大获成功。因此从这个战略意义上来说，300万美元的竞标也未必疯狂，对于短时间就决定未来市场格局的互联网，在某些业务领域完全可以说值得。虽然这样的价格形式上酷似3年前互联网泡沫经济的烧钱，但是两者的根本性区别在于投资目的性，以前烧钱只为了吸引住眼球，现在烧钱却已明白怎么从眼球中赚钱。一个有趣的猜想是，QQ同样具有MSN Messenger标签相似功能的分类频道（图7），如果它同样肯放出来竞拍，其最终的价格会是多少？但是从市场战略上腾讯显然完全否决了这种可能。

四、服务内容定乾坤！

目前IM市场之争演化得颇似早年的浏览器市场之争，越来越多的网络流行服务被塞入小小的通讯工具之中，搜索、游戏、下载……几乎是在重现浏览器的发展道路。但是正如当年浏览器并没决定网络市场，现在捆绑上IM工具的网络服务也不一定能获得成功！我们的结论并不武断，IM工具的作用只是积聚人气，成功的关键仍然在于用户是否接受服务所提供的内容。因此从这种意义上来看，qq.com的成功也并非幸至，其提供的服务内容显然已证实被市场认可。

MSN Messenger标签内容基本涵盖了目前网络消费的热点，但是相应网站最终盈利的模式除去传统的网络广告，基本都归结于会员制收费。也就是说MSN的6个频道虽然代表被网络市场肯定的6类内容，但盈利仍取决相应网站的服务内容是否被MSN Messenger用户认可。网络游戏的成功在于将用户认可的娱乐内容架构在合理的服务形式上，其用户群实质购买的也正是网游公司提供的服务，而并非网络游戏的本身内容。从服务内容决定覆盖的人群对象而言，综合性门户网站的市场盈利潜力和前景显然较网游更加深远。实际上网游的成功模式完全可以套用到互联网上的任何一种服务内容，只要网站能够将内容构架在合理的服务形式之上，并获得用户认同。因此，互联网服务的内容和质量的竞争才最终决定收费用户的归属。由于互联网上永远存在着同类内容免费网站的竞争，收费与否最终取决网站能否提供独具个性的内容资源，以及始终高人一等的服务质量。

显然捆绑的网络服务内容被IM工具的用户普遍认可，同时为小额支付的会员提供更高层次的服务质量，那么大量IM用户才有可能选择成为交费的会员。而IM工具捆绑的网络服务能否获得预期的成功，同样反过来也将决定IM工具所占市场份额。因此，2005年IM工具之争的深层演绎，将最终决定于相关网站的服务内容之争。



爱与黑的边缘（一）

■贵州 冰河洗剑

编者按： 互联网的全面普及使得黑客进入"平民时代"，于是各种黑客攻击层出不穷，各种保护措施防不胜防。本期开始的连载文章将力图披露一些典型的攻击方法，在人人自危的年代里，你不能百战不殆，至少也应当知己知彼；你不能防止被攻击，至少也应当学会如何防御。

"唉，又要长胖了！"姚雪一边享受着炸鸡的美味，一边却装出很痛苦的表情，"阿剑，别怪我心狠，本也不想让你破费的！但是你输了，那我也只好冒着长胖的危险，实现你的诺言啦……"

"我明白！为难你了……"看着姚雪脸上的痛苦，张剑理解地点点头，"既然比赛前承诺过输了要请客，那现在只好委屈你了。努力将炸鸡消灭掉吧！不然我张剑就会背上言而无信的罪名啊！——小姐，请你再来一份炸鸡，一杯可乐。"

"好咧！"见张剑又给自己要了一份炸鸡，姚雪忍不住开心地叫了起来。"你知道的——我意志薄弱，而且这炸鸡的诱惑力太大……"姚雪嘴里含着鸡块，嚅嚅地解释道。

"呵呵！愿赌服输"张剑开心地笑了，"我们就努力将这些可恶的炸鸡统统消灭掉吧！"

姚雪盯着眼前摆满的薯条、鸡块和可乐，内心的狂喜却化作脸上一副慷慨就义的悲壮，果断地点头接受了这个艰巨的任务……

一阵风卷残云、大快朵颐之后，姚雪惬意地靠在坐椅上，美美地吸着杯中的可乐。张剑看见时机到了，试探着向姚雪提出了心中的疑问，"姚雪，那篇加密的文档你到底是怎么打开的？我的机子挂上密码字典都跑两天了，怎么也破解不出文档的密码呢！"

姚雪得意地抬起头来笑了，"就那变态的密码，你的电脑再跑上一个星期可能都破解不出来，哼，我才没有直接去破解文档的密码呢！"

张剑惊奇地睁大了眼，"那么复杂的密码，你该不会是猜出来的吧？"

"你真是够笨的啊"，姚雪看着张剑摇摇头，嗔怪道，"你想想看，那么多的文档，如果每个文档都设不同的密码，谁能记得住啊！于是我猜想文档的密码十有八九和管理员的登录密码设置成一样的。所以……"

"哦，你一定是想办法搞到了管理员的密码，然后用这个密码打开要破解的文档的！"张剑恍然大悟。

"嗯，你还不算笨到家了。"姚雪点头说道，"我确实是在下载文档的电脑上安装了一个嗅探器，嗅探到了管理员的好几个密码，最后试了半天才用他的邮箱密码打开文档的。这种方法当然比你用软件破解文档快得多啦！"……

一、入侵比赛

张剑和姚雪同在一所高中上学，两人都对网络安全技术特别的爱好，换句话说他们都是"黑客"。也许随着黑客技术的普及，现在各种各样的黑客到处都是，盗游戏帐号的、盗QQ密码的，连看了两天黑客书的"小鸟"也在自称黑客。不过在他们的眼中这都算不上真正的黑客（Hacker），顶多是掌握了一点黑客技术便到处进行破坏的骇客（Cracker）而已。

张剑迷上黑客技术源于很早以前的那场中美网络大战。在那场网络大战中，张剑第一次听说了黑客这个新鲜的名词，在张剑的心目中，那场网络大战无疑是一场热血青年的爱国保卫战，虽然没有硝烟，但却是一样的激烈。于是张剑开始涉足这块神秘的技术领域，并被它深深地吸引和为此激动。

姚雪虽然也是因为那场网络战开始对黑客技术产生了好奇，但比起张剑的热血与激情，她对黑客技术却远没有那般狂热。张剑曾经问过姚雪，为什么一直没有放弃黑客技术，姚雪的回答是，好奇加上兴趣，仅此而已。有时张剑常常会不可思议地冒出一个想法，也许在姚雪的眼中，汉堡和炸鸡的诱惑远大于对黑客技术的好奇心吧！

不过不管怎么样，从小时的玩伴到如今的同学，两人对黑客技术的兴趣，就像伴随彼此的友谊般从未间断过。

周末的入侵比赛，是张剑和姚雪每周都要玩一次的游戏。在这场游戏中，最先入侵进入目标电脑系统的人将获得胜利，输了的人只有乖乖听从胜利者的命令。在这样的游戏中，胜利者往往都是姚雪。天生聪颖的她，虽然对黑客技术淡然视之，但已显露出对其极强的领悟能力。

送姚雪回家后，张剑返回自己的家中。坐在房中，面对着自己的电脑，张剑开始分析姚雪说过的入侵思路。当时入侵那台服务器并下载到加密过的文档，是利用了系统的一个漏洞，两人利用漏洞溢出攻击的方法获得了管理员的权限，然后成攻地进入了那台电脑。不过当发现这个漏洞后，张剑和姚雪都已经通知服务器管理员打上了相应的补丁。应该说这个漏洞已经不存在了，那么姚雪后来是怎么样再次进入那台电脑的呢？

二、溢出攻击

张剑打开 X-Scan 漏洞扫描器（如图1），点击工具栏上的“扫描参数”按钮，在设置对话框中点击“载入最初设置”，并输入了目标服务器的 IP 地址“203.207.*.*”（如图2），开始对入侵目标进行了扫描（如图3）。很快扫描完成了，从扫描结果中可以看到服务器仅仅开放了80、21、25 等有限的几个服务。上次张剑和姚雪能够成功入侵，利用的就是服务器 21 端口上开放的 FTP 服务。服务器使用的 FTP 服务软件是 Serv-U v5.0.0.4 版本，在 Serv-U 软件中存在一个远程溢出漏洞，包括版本从 4.0.0.4、4.1.0.0/3 到 5.0.0.0、5.0.0.4 版，都可能被黑客利用入侵获得服务器的控制权。



图 1



图 2



图 3



图 4

姚雪能够再次进入这台服务器，莫非是管理员没有真正打上补丁？于是张剑打算测试一下能否溢出。

Serv-U 远程溢出漏洞利用工具是“Sftp.exe”，张剑将工具下载解压后，在命令窗口中进入程序所在的文件夹中。

输入命令“sftp /?”，可以看到详细的帮助说明（如图 4）。溢出程序的使用格式为：

“sftp <-i ip> <-u user> <-p pass> <-t type> [-o offset] [-P port]”

[type]参数是用来选择溢出目标服务器的操作系统类型的：

0：使用在执行Serv-U服务器操作系统为 Win2000 英文版时；

1：使用在执行Serv-U服务器操作系统为 Win2000 简体中文或繁体中文版本；

2：使用在执行Serv-U服务器操作系统为 Win2000 日文版或韩文版；

[offset]参数用来选择 Serv-U 软件版本：

0：Serv-U软件版本为4.0.0.4 & 4.1.0.0/3 & 5.0.0.0 版；

1：Serv-U软件版本为5.0.0.4版；

其中“-i”参数指定服务器 IP 地址；“-P port”是用来指定 FTP 服务端口的，默认为 21 号端口；“-u”和“-p”参数指定一个用户名和密码。在进行远程溢出时，首先要求攻击者拥有 Serv-U 服务器提供的一个可写权限帐号。这个很好办，服务器开放的这个 FTP 服务是为网站的注册用户上传共享软件使用的。于是张剑在网站软件上传版块中注册了一个用户，就拥有了一个具备可写权限的帐号“zhangjian”、密码“123456”。

现在可以进行溢出攻击了，从扫描的结果中可以看出服务器使用的 Serv-U 软件版本为 5.0.0.4 版，操作系统为 Win2000 简体中文版本，FTP 服务端口为默认；因此张剑在命令窗口中输入了以下命令（如图 5）：

“sftp -i 203.207.*.* -u zhangjian -p 123456 -t 1 -o 1 -P 21”

命令执行后，就会向远程服务器发送一串溢出攻击的代码了，服务器

就会产生溢出错误，并返回一个远程命令窗口。在这个窗口中就可以执行任意DOS命令，比如添加帐号、修改删除文件等，效果与在服务器本机上执行命令一样。

然而让张剑困惑的是命令执行后，居然显示溢出失败！看来管理员已经打好了这个漏洞的补丁。那么姚雪到底是如何进入主机并拿到管理员的密码呢……张剑突然想起，姚雪说过她是通过安装嗅探器来获得管理员密码的。不由得心里很奇怪，只要进入服务器后完全可以使用更简单更迅速的方法破解出管理员密码的，姚雪为什么还要安装嗅探器呢？唯一的可能性只能是姚雪并没有真正进入这台服务器，而是在服务器附近的网络中安装了嗅探器！

三、初识渗透

"听说过渗透吗？"姚雪在电话中对张剑这样解释安装嗅探器的目的。渗透？张剑以前好像听说过这个名词，不过详细的内容却不甚了解。于是他开始上网搜寻与渗透入侵的相关资料。

1.渗透入侵的原理

所谓渗透入侵，也就是当入侵攻击某个目标主机A时，在无直接利用该主机系统的漏洞进行攻击的情况下，可以考虑入侵另外的目标主机B。在成攻入侵B主机后，再利用其迂回的入侵真正地攻击目标A。目前渗透入侵已渐渐成为一种很流行的黑客入侵方式，在国内有很多网站，就曾被黑客利用渗透虚拟主机的方法入侵过。

渗透入侵一般分为两种：渗透虚拟主机和会话劫持。

渗透虚拟主机的原理是：因为虚拟主机一般都是在同一台服务器上存放着多个网站系统，如果要入侵其中的某个网站系统时，可以先利用Web脚本入侵另一个存在安全漏洞的网站系统，然后通过得到的WebShell进一步控制整个服务器，从而达到入侵真正目标网站的目的。渗透虚拟主机是渗透入侵中最常见的一种形式。

而会话劫持就是先入侵控制某个主机B，然后利用网络嗅探的原理攻击与B位于同一以太网或同一交换机下的目标主机A。

2.虚拟主机渗透的简单介绍和利用工具


图5


图6


图7


图8

在进行虚拟主机的渗透入侵前，首先要查询还有哪些网站与目标主机位于同一服务器上，然后再从其中寻找存在安全漏洞的网站入侵控制整个服务器。查询位于同一服务器上的网站有哪些，这就需要利用WHOIS查询。进行WHOIS查询的方法一般是采用WHOIS网站查询，最出名的WHOIS查询网站就是"whois.webhosting.info"。打开网站后输入攻击目标网站的域名或IP地址（如图6），点击查询就可以得到想要的结果了。实际查询时需要注意一点小问题，正确的查询方法应该是在"Enter a domain name or an IP Address in the search box below:"中输入"tom.com"，才可以得到与"www.tom.com"位于同一服务器上的所有网站列表（如图7）。

这里给大家介绍一款小工具——"桂林老兵网络信息综合查询工具"，这个工具其实就是集成了上面的网站，在"域名/IP"中输入网址即可直接进行WHOIS查询。

很快从网上了解到了渗透入侵的原理和方法后，张剑不得不暗自感叹渗透攻击的强大。很明显，姚雪是利用了会话劫持的方法实施渗透的。张剑也开始尝试利用渗透的方法，入侵这台无法扫描到漏洞的服务器。

张剑再次打开X-Scan，在"指定IP范围"中输入了"203.207.*.1-203.207.*.255"（如图8），然后开始扫描与服务器位于同一C段的IP地址。发现有许多存活的主机，而且其中有一些主机好像还有系统漏洞可以利用。于是张剑心中冒出了一个念头，这些网站中说不定有某个与服务器位于同一个交换机内呢！如果张剑能进入控制与服务器位于同一交换机下的站点，就可以利用另外一个工具ARPSniffer.exe，监视服务器站点中的一举一动。由于通过网站中传输的密码是未经过加密的，如果能嗅探到通过80或21、25这些常用端口传输的密码，那么其中就一定会包括有网站管理员的密码。

四、巧获嗅探"跳板"

张剑在扫描到的C段IP地址中对存在漏洞的站点进行了测试，第一个站点存在SQL注入漏洞，可惜入侵上传

Webshell后，发现权限受到了限制，根本无法进一步渗透。还有一个站点存在Serv-U溢出漏洞，可惜也和刚才的网站一样，已经打过了补丁无法利用溢出。剩下的只有一个网站（203.207.***.44）了。

看着扫描结果，张剑觉得有些奇怪：在端口扫描结果中发现它好像开放了“TCP 808”端口。这个奇怪的端口是用什么软件打开的？于是张剑上Google搜索了一下。

从搜索结果了解到，原来808端口是网站中一个叫作CCProxy的软件打开的。CCProxy是国内一个常用的代理服务器软件，它可以轻松地建立浏览器代理、邮件代理、QQ代理、FTP代理、游戏代理等各种代理服务器，国内的许多企业都使用它代理上网。恰巧被扫描的网站也是一个企业站点，看来这个网站的808端口很有可能是因为建立了CCProxy代理服务器才打开的。

更令张剑兴奋的是，在网上还了解到这个CCProxy代理服务器软件刚爆出了一个最新的远程溢出漏洞，于是赶紧下载了一个溢出程序试试。

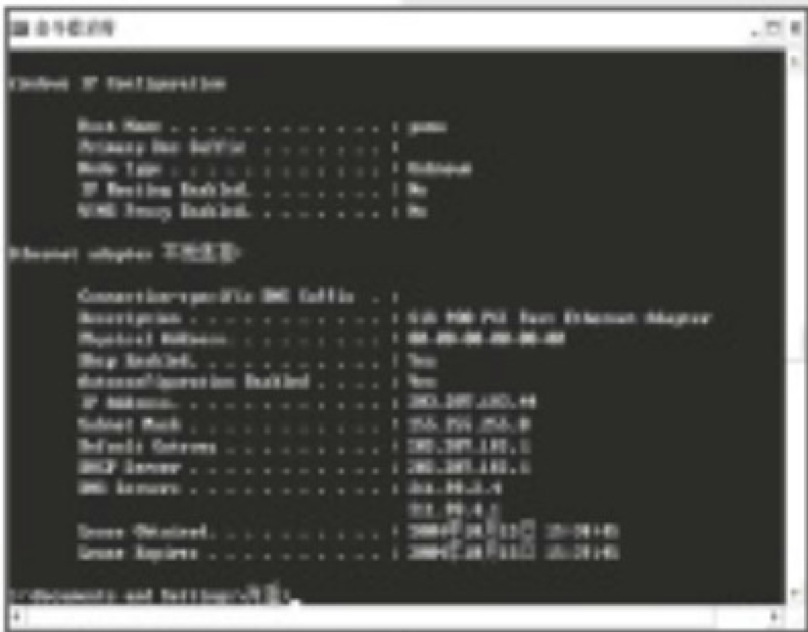
存在溢出漏洞的版本为CCProxy 6.1版本，有很多企业建立代理时使用的都是这个版本的软件。使用时，CCProxy会自动打开代理服务器的808系统端口。因此可在扫描器X-Scan中指定扫描808号端口，然后设置一个扫描的IP范围，就可以看到有不少开放808端口的主机。这些主机十有八九是使用CCProxy代理上网的。

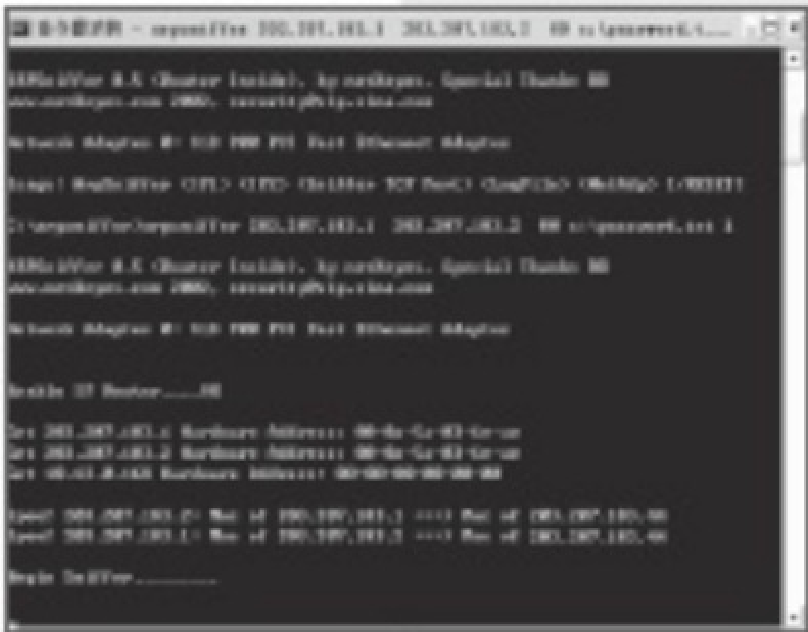
溢出工具是一个命令程序，运行格式为“ccpx 目标IP地址 攻击端口”。在命令提示符下输入命令“ccpx 10.12.0.168 808”即可，命令运行后会先询问“本机IP是否与目标主机IP在同一个网段？[y/n]”，由于张剑的IP地址与目标并不在同一个IP段中，所以按“n”（如图9）。然后再次询问“本主机有没有真实外网IP地址？[y/n]”，如果本机是处于局域网内通过网关上网的话，就按下n键；然后要求输入本机网关的外网IP地址（如图10）。按提示进行操作后，即可开始溢出攻击。

代码发送成功后，ccpx自动连接在远程主机上溢出打开的端口，并获得一个system权限的Shell。在获得的Shell命令提示窗口中可进行各种系统操作，包括添加删除用户帐号，并且可以利用TFTP上传木马来控制远程主机。


图9


图10


图11


图12

五、ARPSniffer渗透嗅探管理员密码

首先还需要判断两台主机是否位于同一交换机的环境中，张剑在刚才溢出获得的命令窗口中执行“Tracert 203.207.*.2（入侵目标服务器IP）”命令，可以看到直接返回了目标IP地址（如图11）。现在可以确定被入侵主机与要进行嗅探的主机都位于同一交换机下了。再执行“Ipconfig”命令，可以查到网关（Default Gateway）为“203.207.***.1”。

现在要用到的是一个名叫“ARPSniffer.exe”的软件，这是一个交换机下的嗅探工具（下载地址：http://hackbase.com/down/file.asp?id=20041001arpsniffer.zip）。在交换机的网络环境中启动它后，任何人登录网站或FTP服务器以及远程Telnet时在网络中传输的密码，都将被软件嗅探到并记录保存。

执行ARPSniffer命令：

“Arpsniffer 203.207.***.1 203.207.***.2 80 c:\password.txt”，即可开始在“肉鸡”上监听攻击目标IP的80端口了（如图12）。攻击目标IP上所有通过80端口收发的密码将被保存在“Password.txt”文件中。

最后剩下来的事情很简单，张剑只需要坐下来等待嗅探目标网站上的管理员登录了。很快就看到了肉鸡上的命令窗口中有了反应，打开“Password.txt”后看一看，呵呵，真的有收获啦，网站管理的密码都以明文的方式保存在文本里面啦！

看着嗅探到的密码，张剑忍不住一阵狂喜，就像自己第一次入侵成功的那种感觉一般。这时候姚雪打来电话了：“怎么样，渗透进服务器了吗？”“当然了，密码我已经拿到手了。”张剑高兴地说：“真不知道你是怎么想到这么厉害的入侵方法的，真是pfpf——看来炸鸡和汉堡很补脑啊！呵呵！”“哼，别高兴早啦”，姚雪的声音总是格外动听，“我又发现了一个安全性很强的系统，先给你IP地址看看，这可是我们下次游戏中的攻击对象，可别再输给我了哦！”……（未完待续）

网络休闲游戏初长成

■北京 J · 龙凤呈祥

编者按： 小编有个表弟一直是网络游戏《传奇》的忠实玩家，也有过在网上玩三个通宵的“传奇”经历。前段时间突然告诉我，他戒了《传奇》。我当然十分高兴，但同时颇感纳闷，能戒掉吗？“当然，我现在迷上休闲游戏了！”。

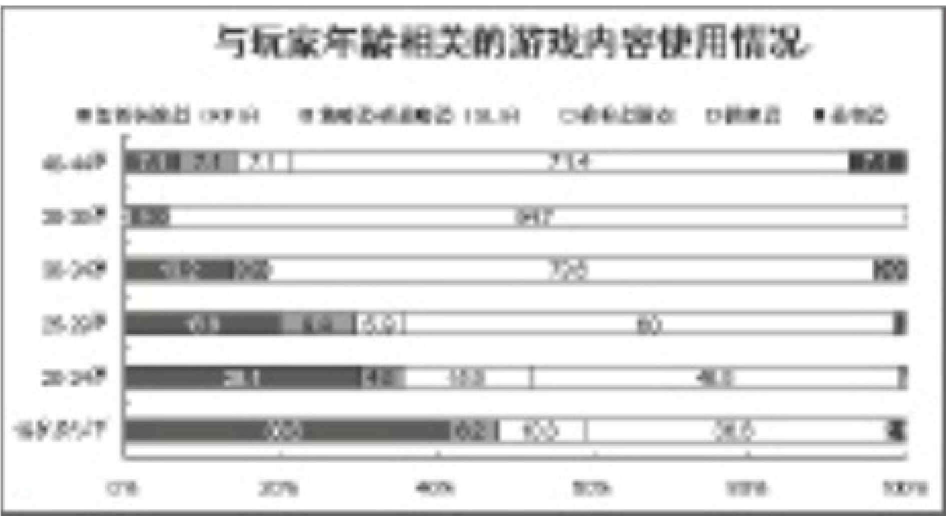
尽管很早就在联众上开始拼杀，但笔者之前一直认为在如今网络RPG游戏市场依然红火的情况下，谈论网络休闲游戏是不合时宜的，直到看到了盛大的泡泡堂、腾讯的QQ游戏和新浪iGame的一夜成名。不过有两点让笔者颇为疑惑：为什么联众网络休闲游戏平台自1998年站稳脚跟起，一直颇为沉寂？为什么2003和2004年，身为各自领域龙头的盛大、腾讯和新浪会不约而同地将目光投向网络休闲游戏？

首先需要澄清一点，我们文中所说的网络休闲游戏并不是如网罗天下小栏目中介绍的单机小游戏，而是指在线玩的休闲游戏，它们最大的特点是趣味强、耗时少，被称为“绿色网游”。

网络休闲游戏概况

与网络游戏比较发达的韩国相似，中国的网游经过几年的发展后分为大型多人在线角色扮演类游戏（MMORPG）和网络休闲类游戏两种类型。不用深入调查，从身边朋友和自身的体验我们就可以看到，以打斗、对抗为主的网络RPG游戏多是22岁以下年轻人的最爱。追求时尚刺激、在游戏中体验高度的认同感，是他们玩游戏的主要目的。中国互联网实验室在《2004中国网络游戏产业发展研究报告》中就已经指出：年龄越低的玩家对角色扮演类游戏越有兴趣。那网络休闲游戏的玩家群体在哪里呢？答案就在那些学习压力重的学生族和工作压力大的上班族身上。

尽管MMORPG类游戏的玩家群体没有多少收入，但他们的付费意识很高，为了某件装备或者更快的升级，多付点钱或者多花点时间在他们看来理所当然。相比而言，网络休闲游戏的玩家却抱定“免费午餐”的想法，普遍缺乏付费意识，这就是为什么拥有1.5亿注册用户的联众直到2000年推出会员制后才开始盈利的原因。



游戏类型与玩家年龄相关度

时间走到2003年时，情况发生了些许变化。尽管MMORPG类游戏成就了不少亿万富翁，而且此类游戏在当时看来依然红火，但表面现象掩盖不了先天的不足和后天的弊端：用户需要长时间地参与才能融入剧情并体验宏大的场景，这对很多人来说不太现实；盗号、私服现象屡禁不止。基于这些原因，以MMORPG游戏起家的盛大开始涉足网络休闲游戏，并在2003年推出了《疯狂坦克》，而此时盛大的《传奇》还在网游市场中演绎传奇！

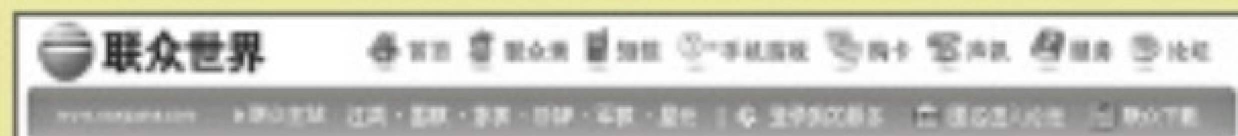
不知是不是12万人同时在线的超高人气让盛大看到了另一棵摇钱树，《疯狂坦克》在不久后开始收费。但收费模式的不成熟不仅使其用户数大为下降，而且在各大论坛上，盛大还遭到了没有经济来源的学生玩家的口诛笔伐。这次不太成功的运作并没有挡住盛大的步伐，紧接着，盛大迅速代理了“泡泡堂”，这个游戏几乎在一夜之间风靡起来。盛大的举动自然为市场各方所关注，他接连代理了两款网络休闲游戏是否表明了未来网游的另一个发展方向？休闲游戏的火爆是偶然还是必然？盛大代理的两款网络休闲游戏都来自韩国，而此时的韩国以Netmarble、Hangame、Pmang三个网站形成了一股新游戏力量，开始开发和提供休闲游戏和游戏门户的社区服务。似乎是有所预感，新浪和91.com开始介入网络休闲游戏市场，而腾讯还要先它们一步。

在盛大的泡泡堂之前，说到网络休闲游戏似乎就是指联众的棋牌类游戏。但在非棋牌类网络休闲游戏方面，盛大并不是第一个吃螃蟹的人。成立于2000年的可乐吧（http://www.kele8.com）从一开始便认定休闲游戏必将成为日后网络游戏的主流，于是它把网络当成一个载体，开始利用Java来实现游戏功能，可能很多网友都很熟悉它网站上的台球游戏。不过，当时的可乐吧并不能算是一个真正的网络游戏平台。

公司介绍

经过几年的发展，网络休闲游戏市场也算是枝繁叶茂。在业界比较有名气的全国性公司不超过10家，这里我们给大家介绍一下其中最负盛名的6家，它们是联众世界、中国游戏中心、91游戏、新浪iGame、腾讯QQ游戏、盛大。

联众：一言难尽做大哥



作为中国棋牌类网络休闲游戏平台的先祖，创办于1998年的联众世界曾经一度稳坐着“龙头老大哥”的位子。在被上市公司虹海控股收购之后，联众大放异彩，游戏由最初的4款增加到了目前的55款。2000年，联众在已发展起来的注册会员基础上，开始正式推出收费会员服务，后来又增加了联众秀和短信业务等增值手段。目前，在联众上运营的游戏主要有棋牌类、对战类以及财富值类（收费游戏）等（http://www.ourgame.com）。

根据联众官方资料：到目前为止，联众共拥有近1.5亿注册用户，每月活跃人群达1500万。

中游：高筑墙、广积粮



网络休闲游戏业界很早就有“北有联众，南有中游”之说，可见中游的巨大影响力。依托广东省电信分公司强大的电信资源、在中国南部沿海广积人脉的中国游戏中心，向来保持着低调的运营模式。除了休闲游戏平台外，中国游戏中心还集合了彩票、大型网游、电子宠物等业务，以此在竞争中体现出自己的差异性。作为电信运营商的中国游戏中心，具有连入速度快、游戏速率高等优势，在网民中享有很好的口碑（http://www.chinagames.net）。

根据中国游戏中心官方公布资料显示：其注册用户突破1亿，最高在线人数32万，各种形式的游戏社团超过2万个。

iGame：背靠大树好乘凉



在现有休闲游戏市场群雄割据的格局下，新浪和韩国Netmarble公司开始进行合作，在几个月的试运营之后，iGame休闲游戏平台于2004年10月正式亮相。如果说《天堂2》是新浪进军网络游戏市场迈出的第一步，那么iGame便是其坚实的第二步。除了拥有人性化的界面外，iGame还提供了玩家俱乐部功能、社区、家园、avatar形象秀等时尚元素。当然，付出些许金钱，你会玩得更尽兴（http://igame.sina.com.cn）！

根据新浪官方资料：到目前为止，iGame平台的最高上线人数已超过30000人。相信以新浪的超高人气为依托，越来越多的人会加入到iGame游戏中。

91.com：不断进取的后起之秀



91.com的幕后老板是网龙（中国）公司。不错，就是在2003年底，以2050万美元将国内最著名的游戏门户网站17173.com卖给搜狐的网龙。以自主研发的网龙在2004年末推出了新的休闲游戏娱乐平台——91.com。除了技术上的优势，美国、日本等境外分公司的渠道，也让91.com得到了一些本土化的国际流行经典游戏。91平台的游戏主要分为动作类、益智类、教育类、社区类和棋牌类五大类型（http://www.91.com）。

据官方预计：到2005年，91平台上将出现总数超过100款的小游戏，其中目前尚属空白市场的教育类游戏将成为91的重点，以此体现其差异化定位，吸引广大家庭用户。

盛大：闷声发大财



说盛大是非棋牌类网络休闲游戏市场的拓荒者并不为过，正是盛大的成功引发了网络休闲游戏市场的资本狂潮。尽管盛大本身运营的休闲游戏只有区区5款，但充满野心的盛大从来没有停下步伐。2004年8月2日，杭州边锋被收入囊中。一度以独具乡土风情的地方话提示而深受江浙一带广大玩家欢迎的边锋，其注册玩家超过3000万。被盛大收购后，边锋对本土化的特色进行了延伸，甚至开发出了全国各地的麻将游戏（http://www.snda.com/cs/products/casual.htm）。

根据盛大官方公布资料显示：到目前为止，《泡泡堂》最高同时在线人数已经突破70万。

QQ：龙头老大，气质初显



用“忽如一夜春风来，千树万树梨花开”来形容2003年8月开始运营的腾讯QQ游戏的成功毫不为过。QQ游戏客户端捆绑在QQ聊天工具上后，QQ游戏的在线人数随之飙升，短短一年时间便已经和联众世界平起平坐！QQ游戏华丽时尚的界面、新颖有趣的各种小游戏，以及QQ秀的捆绑成为吸引玩家的主要卖点（http://game.qq.com）。

不过在承载庞大在线人数的同时，其越来越浓烈的商业化气息和有些不太稳定的服务质量已经开始显现。

根据腾讯公司官方资料显示：到目前为止，QQ游戏同时在线人数突破62万。

结语

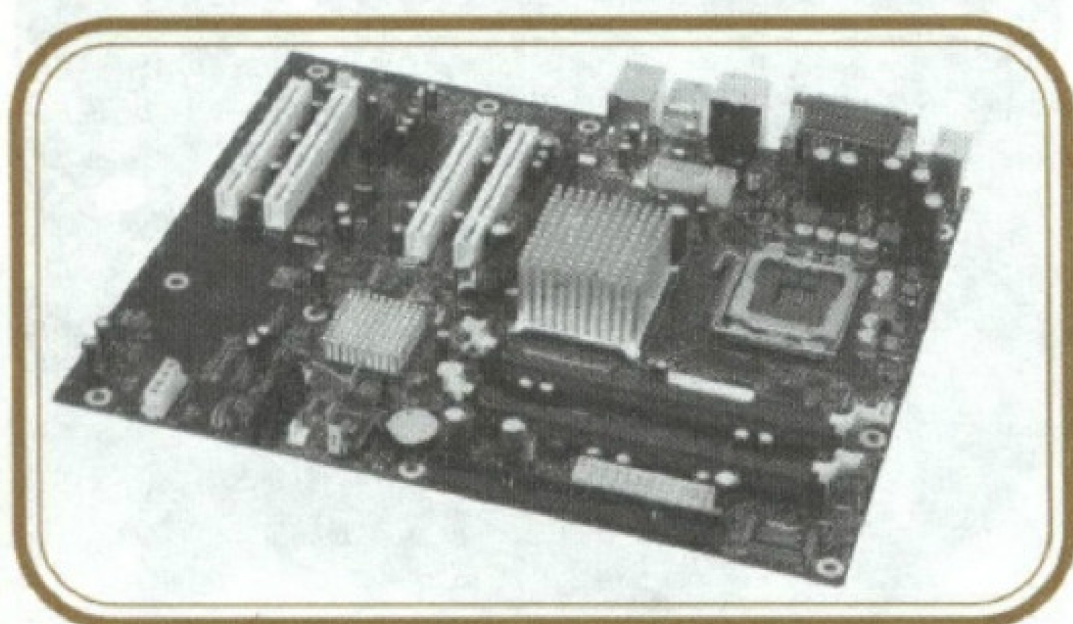
遍观各大网络休闲游戏平台，可谓百家争鸣，各施所长，鹿死谁手，目前还难见分晓。但可以肯定的是，2005年将会是网络休闲游戏市场的发展年。我们也将在今后的栏目中陆续推出休闲游戏介绍，敬请关注。

徘徊的至尊



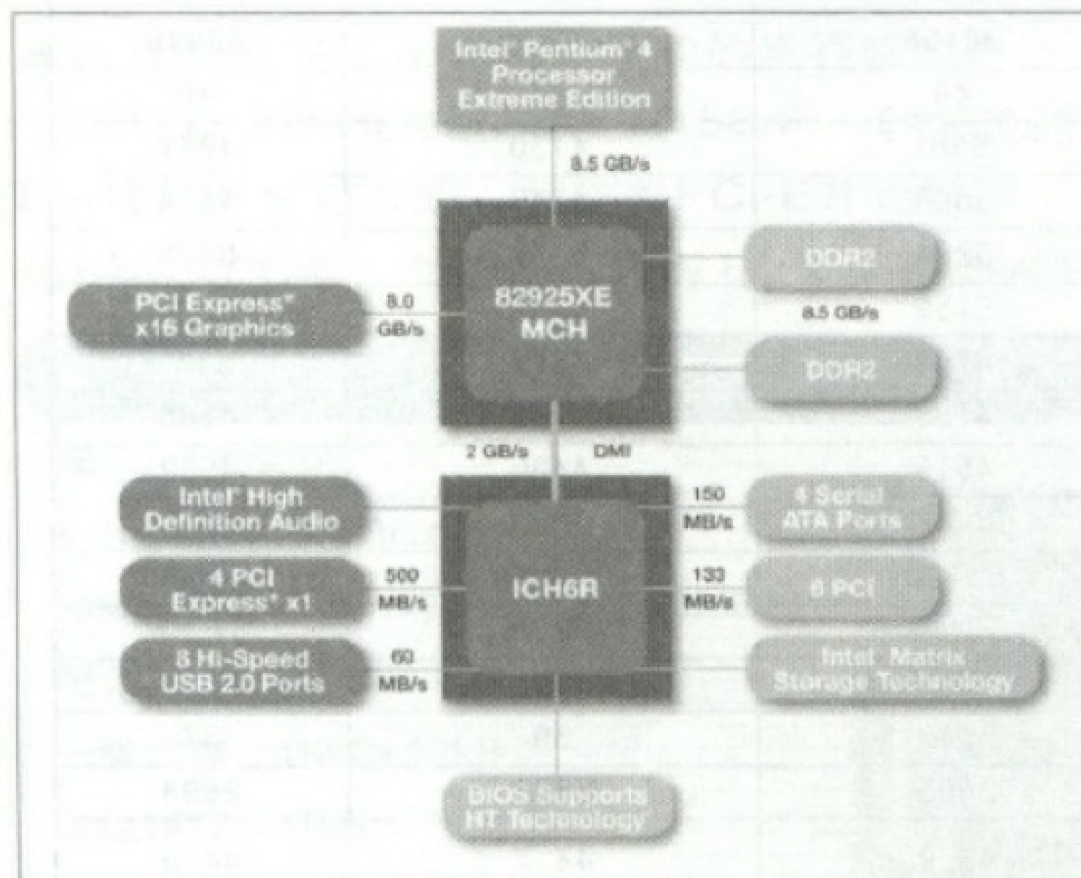
Intel 1066MHz FSB处理器+i925XE芯片组评测报告

■晶合实验室 小虫



Intel的PCI-Express（以下简称PCI-E）平台的一个重大变化是采用LGA 775处理器接口，它通过应用新电源管理技术及大幅增加处理器针脚，为更高主频及前端总线处理器的面世铺平了道路。现在，达到前所未有高度的1066MHz前端总线P4处理器和i925XE芯片组终于出现，它们的组合也使双通道DDR2-533内存总算有了用武之地。

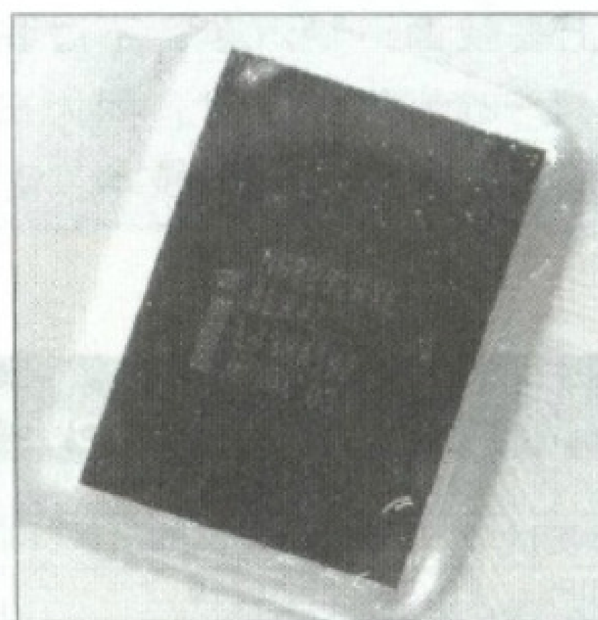
i925XE和之前发布的i925X芯片组的开发代号均为“Alderwood”，因此两者非常相似，指标上有2个主要差异：i925XE支持1066MHz总线，而i925X仅支持800MHz；i925X支持ECC内存，i925XE不支持。处理器方面，i925XE支持P4 500系列，且很可能支持Intel未来的双核心处理器；内存方面，i925XE支持双通道DDR2-



i925XE芯片组架构



D925XECV2主板



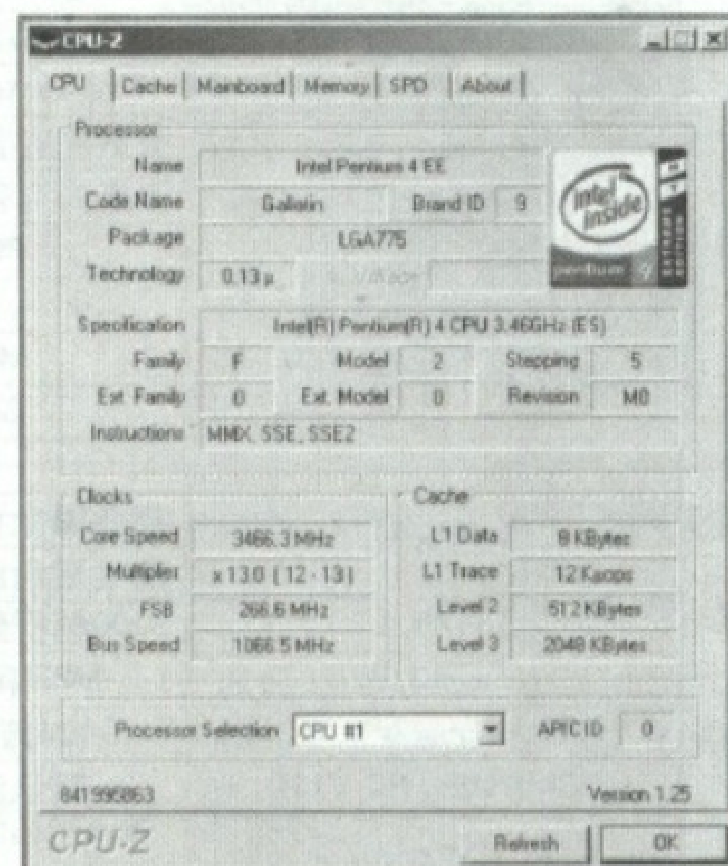
i925X北桥

667，不过还未得到Intel的正式确认。

Intel最近发布了一系列P4 5XX“J”处理器，包括P4 520/530/540/550/560/570，该系列处理器采用低电压设计，支持硬件防病毒技术，内建“No eXecute bit（NX bit）”内存保护机制，可与微软Windows XP SP2的数据执行预防功能相配合。值得一提的是，P4 570J的主频高达3.8GHz，不出意外的话这将是P4家族的最高频率。不过，以上处理器都是800MHz前端总线的产品，而目前真正采用1066MHz前端总线的只有P4EE 3.46GHz。至于Intel什么时候发布4GHz以上的处理器，及它将采用什么架构，目前还不太明确。

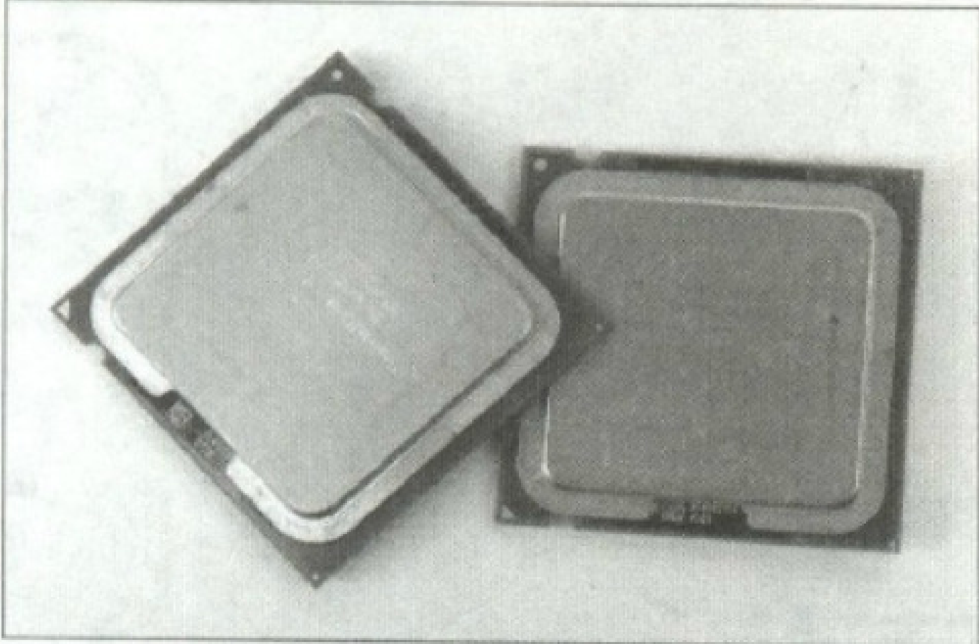
这次Intel给我们送测了一套1066MHz前端总线的P4EE测试套件，包括D925XECV2主板、P4EE 3.46GHz处理器及散热器。D925XECV2采用黑色PCB板，i925XE+ICH6南北桥搭配，集成8声道音效芯片，做工精良。由于是工程样板，这块D925XECV2倍频锁定在13×，只有P4EE 3.46GHz才能以正常频率工作。

P4EE 3.46GHz（题头图中CPU）在外频提升到266MHz后，倍频仅为13×，与P4 570J的19×相比要小得多，这说明P4要达到4GHz主频并非技术上的问题。送测的处理器为工程样品，倍频在12×～13×之间

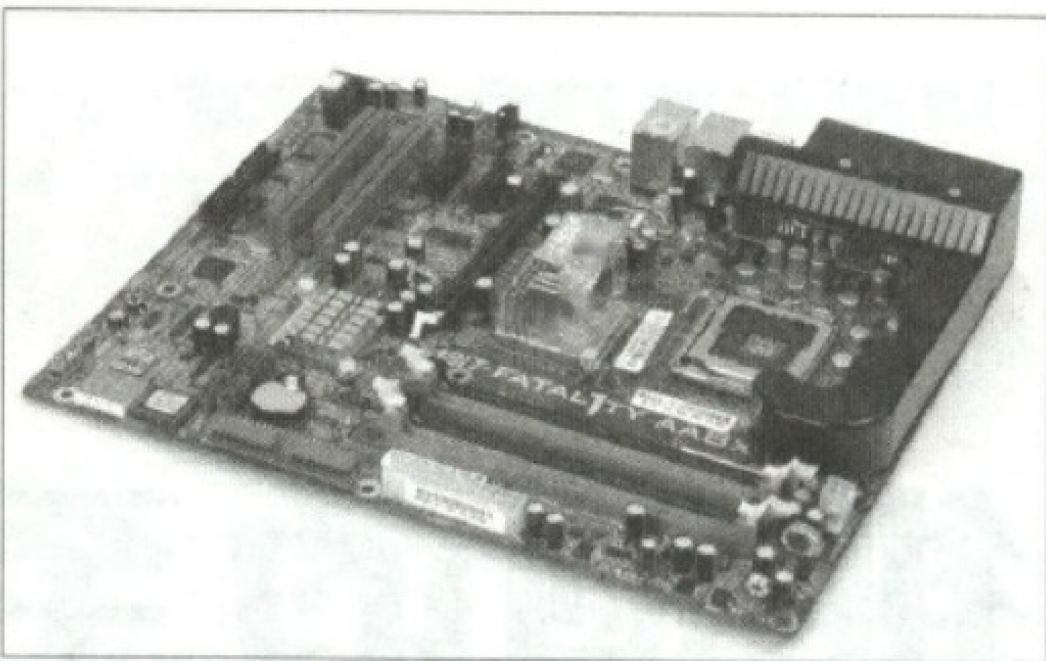


CPU信息

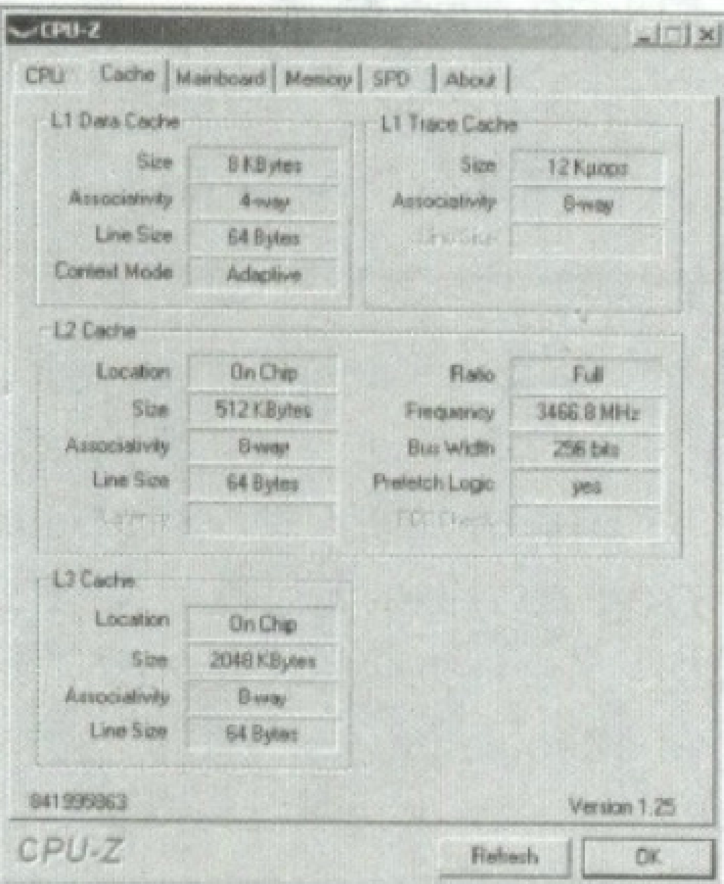
可调，新版CPU-Z软件正确识别了大部分CPU信息。P4EE 3.46GHz和P4EE 3.40GHz外形上极其相似，售价完全相同（999美元），只有编号略有区别。新风扇与旧风扇相比在页片上方增加了防护架，散热鳍片周围增加了电源线的束线装置。



P4EE 3.46GHz（左）和P4EE 3.40GHz

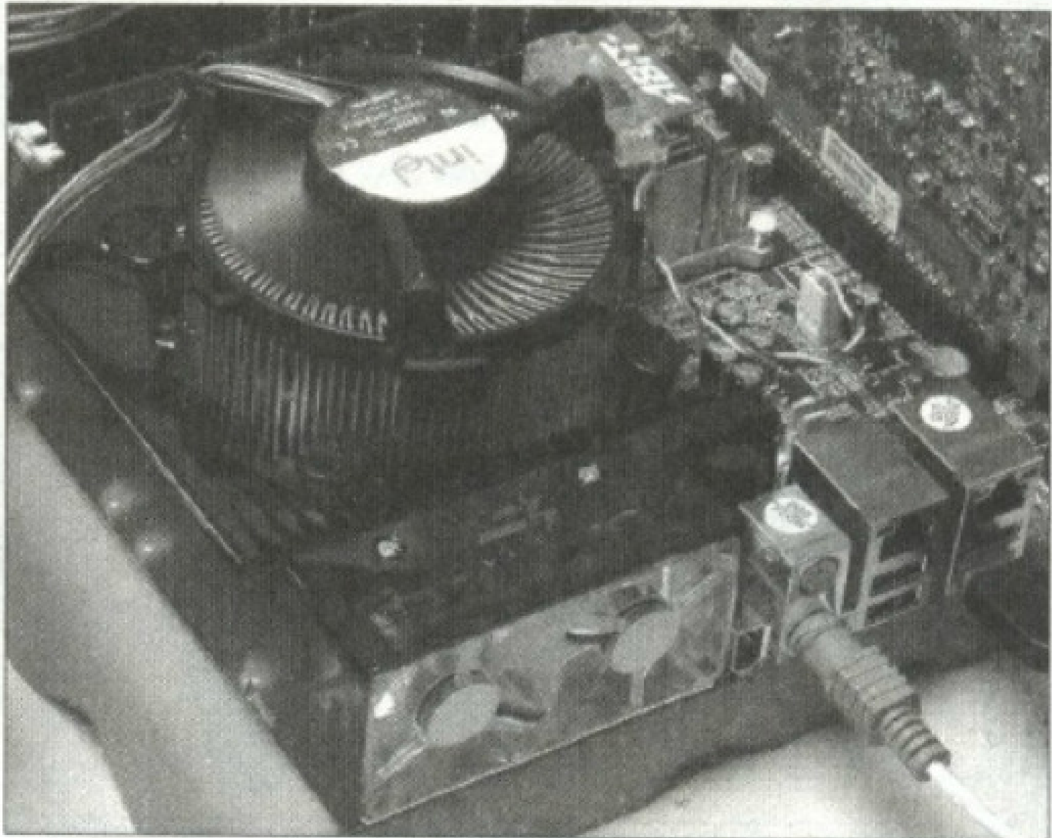


升技i925XE主板——Fatal1ty AA8XE



一、二、三级缓存信息

由于在D925XECV2工程板上无法以正常频率使用P4EE 3.4GHz，为对比P4EE 3.46GHz和P4EE 3.40GHz两块处理器的性能差异，我们从升技借来了其最新的i925XE主板Fatal1ty AA8XE。AA8XE采用i925XE+ICH6R南北桥搭配，PCB板颜色为紫红色，跟升技传统的砖红色有较大区别。这款主板首次采用著名FPS游戏选手费特拉提（Fatal1ty）来命名，用以象征其在游戏方面的卓越表现。AA8XE集成8声道音效芯片，同时通过ABIT AudioMAX技术支持杜比数字音频；它的四周板载多个红色LED灯，通电后会不断闪烁，同时CPU插座附近提供2个抽风扇及其托架，整个主板工作时，看上去就像一辆汽车。不过我们觉得这个托架对DIY爱好者来说可能不是一个贴心的设计，因为在拆风扇前要先卸掉它。此外AA8XE还应用了升技众多先进技术，这



CPU插座附近的2个抽风扇及托架

款豪华主板的参考售价为3999元。

测试平台的其他硬件配置为Maxtor MaXLine III SATA150（250GB、7200r/m、16MB缓存）硬盘、华硕EAX 700 Pro显卡（ATI RADEON X700 Pro芯片，核心/显存频率为425/864MHz）；操作系统采用Windows XP Pro SP1，安装DirectX 9.0C（4.09.0000.0904）、

（下转89页）

测试成绩表

测试软件	项目	P4EE 3.46GHz+D925XECV2	P4EE 3.46GHz+AA8XE	P4EE 3.40GHz+AA8XE	P4 560+AA8XE
CC Winstone 2004 V1.0	整体得分	34.8	34.6	33.9	34.4
Business Winstone 2004 V1.0	整体得分/多线程测试	29.3/3.59	29.1/3.54	28.7/3.45	26.5/3.54
SiSoftware Sandra 2004 SP2b	Dhrystone ALU（MIPS）	10319	10569	9951	10477
	Whetstone FPU/iSSE2（MFLOPS）	4342/7706	4333/7697	4301/7554	4287/7478
	Integer iSSE2（it/s）	26654	26665	26143	25466
	Float iSSE2（it/s）	37252	38108	37265	33946
	File System（MB/s）	45	46	45	46
	整数内存带宽（MB/s）	5582	5581	4730	4847
	浮点内存带宽（MB/s）	5582	5566	4732	4844
PCMark04 V1.1.0	PCMark	5467	5294	5198	5428
	CPU	5353	5159	5152	5525
	Memory	5895	5750	5248	5481
	Graphic	4641	4150	4139	4168
	HDD	5055	4515	4490	4532
WinBench 99 2.0	商业磁盘测试（kB/s）	20200	20000	18400	19700
	高端磁盘测试（kB/s）	53000	53100	52700	54600
DivX5.21	3000帧视频编码（fps）	36.32	35.95	34.95	37.56
Lame3.97	MP3编码（秒）	30	30	31	33
Super π	104万位（秒）	38	38	39	37
3DMark05 PRO V110	默认测试得分	2999	2905	2898	2898
Doom3	Ultra Quality 1024X768（demo1）（fps）	44.6	45.0	44.7	44.9

注： 除以时间计算的项目外，其他项目的成绩均是越高越好。



变革中的精彩

——2004年硬件技术与市场回顾

■ 专题策划 本刊编辑部
■ 执笔 小虫、魔之左手、别理我、答笛

动笔前，我们翻出2004年第1期杂志。专题还是那篇专题，不过那时的“总结与展望”此时已变成了“对照与回顾”：Prescott处理器、D70数码单反如期面市；串行ATA硬盘逐渐普及；DVD刻录机降价后大行其道；300万像素DC向千元靠拢；富士S3 PRO（SuperCCD4）、美能达阿尔法7D（机身防抖）等单反数码相机姗姗来迟；爱普生R800、佳能iP8500打印机应对惠普八色彩印的技术……凡是提到的全部命中。

但很显然，去年的总结与展望专题遗漏了最重要的PCI-E——PC总线架构的革命，2004年硬件无法回避的话题。如果没有PCI-E，2004年PC硬件在技术上的实质进步几乎可以说是一片空白。有了这个全新架构，未来几年内总线将不再成为制约PC性能的瓶颈，它也将是各大厂商争相抢占的制高点。

处理器领域Intel vs AMD、显卡领域NVIDIA vs ATI，不过各自形势却在悄悄地发生着变化。虽然2004年CPU、显卡依旧新品不断，不过正如我们提到的，随着制造工艺及周边设备的限制，这两种PC上的主要部件正逼近某种极限，更新速度大大放慢，严格来说其发展速度已达不到摩尔定律的标准。虽然串行ATA硬盘逐渐普及，但总体上看硬盘技术徘徊不前，不过160GB硬盘价格不到800元，对用户来说才是实实在在的好消息……

那么，硬件领域的技术、市场、产品在2004年都发生了什么？本文还将按照分类的形式对各类硬件展开讲述，末尾还会进行总结与展望，但愿再过一年，我们还能有本文开头的那种骄傲，而不留下任何遗憾。

CPU



——由频率之争到架构之争

虽然性能相对于之前的P4处理器提升幅度并不明显、功耗也高达100W左右，LGA封装的Prescott P4（产品代号P4 5XX）却是不折不扣的里程碑式产品。2004年6月21日，Intel发布i925X、i915G/P、ICH6系列基于PCI-E总线的主板芯片组，标志着PCI-E开始普及。这个代表着10年来PC最大变革的新架构上，运行的就是P4 5XX系列处理器。LGA封装的Prescott一举将针脚数从478pin提升到775pin，并将针脚从CPU移到主板上，从内到外都充满着革命的意味。

终生成就奖　英特尔P4 5XX系列处理器

核心：Prescott
主频：2.8～3.8GHz
外频：200MHz（前端总线：800MHz）
制造工艺：90纳米
一级缓存：16KB+12KB
二级缓存：1MB
处理器接口：LGA775

进步最快奖　AMD Athlon 64-939系列处理器

核心：Newcastle
主频：1.8～2.4GHz
外频：200MHz（前端总线：200MHz）
制造工艺：130/90纳米
一级缓存：64kB+64kB
二级缓存：512kB/1MB
处理器接口：Socket 939

在未来几年里，陪伴用户的Intel桌面平台很可能便是PCI-E架构+LGA775接口CPU的组合了。

2003年9月23日，AMD（超微）发布的Athlon 64/FX

系列64位处理器率先在桌面系统中引入64位运算，给业界带来不小震动。最初的Athlon 64/FX采用Socket 754/940针脚，2004年6月1日AMD完成了一次蜕变：新Athlon 64/FX处理器统一采用Socket 939针脚，逐渐将Socket 940淘汰出桌面市场，而Socket 754针脚处理器也到3700+封顶。这样，AMD也像Intel一样逐渐统一了高中端处理器接口，使平台兼容性大大提高。除针脚增加外，Athlon 64-939的内部HyperTransport频率提高到1GHz，二级缓存由原来1MB缩减为512kB，处理器内集成双通道128位内存控制器，使晶体管数量下降到6850万个，成品率和成本都能得到有效控制，而性能则更加强悍。

虽然处理器领域仍是Intel和AMD这两家的竞争，但2004年总体格局相对往年已发生了微妙变化。两大厂商的高端桌面CPU都与服务器级产品有着千丝万缕的联系：Intel的至尊版P4竟然采用了2MB的3级缓存，在其桌面处理器史上可谓绝无仅有，它和服务器版的至强处理器的区别仅是不支持物理多路处理器，并在后期增加了LGA775接口；早期的Athlon 64 FX系列处理器与服务器平台的Opteron几乎没有区别（当然前者也不支持多路系统），而Newcastle也只是在2004年6月换成了Socket 939，以示与后者的区别。

主流平台方面，AMD取消了曾立下赫赫战功的Athlon XP，直接以Athlon 64对抗Intel P4C/E/5XX系列处理器。由于Athlon 64性价比很高，得到了主板厂商和用户的广泛支持，在零售市场甚至整机市场对Intel形成了强烈冲击。Intel虽在主频上已将AMD拉下1.2GHz，但在性能方面却未取得优势，在新处理器的命名上也采取了非标称编号的形式。虽然Intel凭借PCI-E在平台架构方面取得了领先，不过NVIDIA、ATI和VIA基于PCI-E的Athlon 64芯片组均已发布，AMD也将逐渐跟上Intel的步伐。随着Intel取消4GHz的P4，基于Athlon 64 FX53核心的Athlon 64 4000+在与P4 570J对比时占有一定性能优势。

在2005年里，可预见越来越多的服务器级技术将出现在桌面系统中，Intel会首先选择主流平台突围，桌面系统的运算将进入一个全新时期。

低端平台则是赛扬D（Celeron D）和闪龙（Sempron）之争。赛扬D采用Prescott核心、533MHz前端总线，具有256kB二级缓存，LGA775/Socket 478两种接口；虽然没有超线程技术，但Celeron D凭借不错的超频能力取得了领先。Socket A平台的闪龙基本上可认为是Athlon XP经过改造后的新产品，在各方面与Athlon XP非常相像。赛扬D和闪龙不能提供中高端处理器的高性能，却是市场中需求量最大的产品，它们什么时候会再次升级则取决于主流平台的发展状况。

芯片组与主板

——主流市场波澜不惊，PCI-E架构初现曙光

年度最受欢迎的主流芯片组　Intel 865/848系列

尽管i9XX系列PCI-E芯片组已面世大半年了，但在2004年的主流市场中，i865/848系列芯片组仍以较高的性价比成为最大多数Intel平台用户的选择，其中865PE以最完善的功能和平衡的性能取胜，而848则以相近的性能、较低的成本成为低端用户和品牌机市场的宠儿，甚至很多厂商使用这两款芯片组制造了支持LGA775处理器的主板，表现也相当不俗。

从2004年年中开始，主板市场新的变革已在悄悄来临。

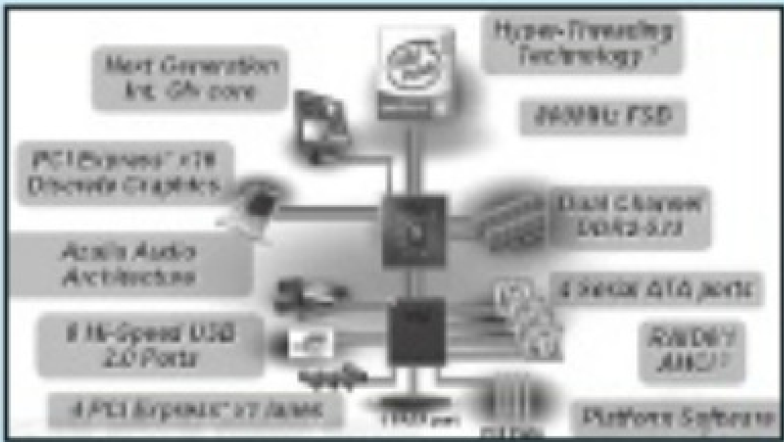
尽管拥有AGP 8×、双通道DDR、千兆网卡、SATA硬盘接口等新技术，i865/848芯片组的南北桥总线Hub-Link仍基于传统的PCI总线，266MB/s带宽已严重不足，而周边设备使用的PCI总线带宽也仅有133MB/s，远远低于前面所述任何一个配件的理论传输速度。2004年上半年，Intel发布了新的P4芯片组——i915/925，在这两款产品中引入了革命性的PCI-E总线，以解决带宽问题。在这些芯片组中，PCI-E总线最高传输速度已经达到了8GB/s（PCI-E 16X全双工工作），并仍有提高的空间。

Intel在芯片组开发上继续保持着规范制订者的形象，在915/925芯片组中，除了继承自865/875系列的特性及PCI-E总线外，ICH6系列南桥芯片中还增加了Azalia HD音效处理单元和矩阵RAID技术，它们和PCI-E总线技术一样，已得到了其他芯片组厂商的肯定，即将广泛应用于

年度最具革命性的技术　PCI-E总线

PCI-E总线源自Intel提出的第三代输入输出技术（3GIO技术），它是一种点对点串行连接的总线，每个PCI-E设备都拥有全速的独立数据传输通道，对总线和其他设备的传输带宽没有影响。串行结构可达到较高的频率，并因此得到较高的传输速度。主板上的PCI-E插槽有X1、X4、X8以及X16等不同的总线位宽形式，PCI-E X1的带宽为250MB/s，而PCI-E X16当然就是16倍于X1的带宽，即4GB/s，相对于PCI总线266MB/s的带宽有了质的飞跃。

PCI-E支持双向传输模式，全双工模式下每个连接的PCI-E装置的最大带宽都有倍增，因此也有厂商将其带宽标注为双倍，例如PCI-E X16的带宽为8GB/s。尽管目前来看，在PCI-E总线获益的只有显卡，但PCI-E未来在芯片组间数据传输、网络应用、存储应用等方面的优势也将非常明显。



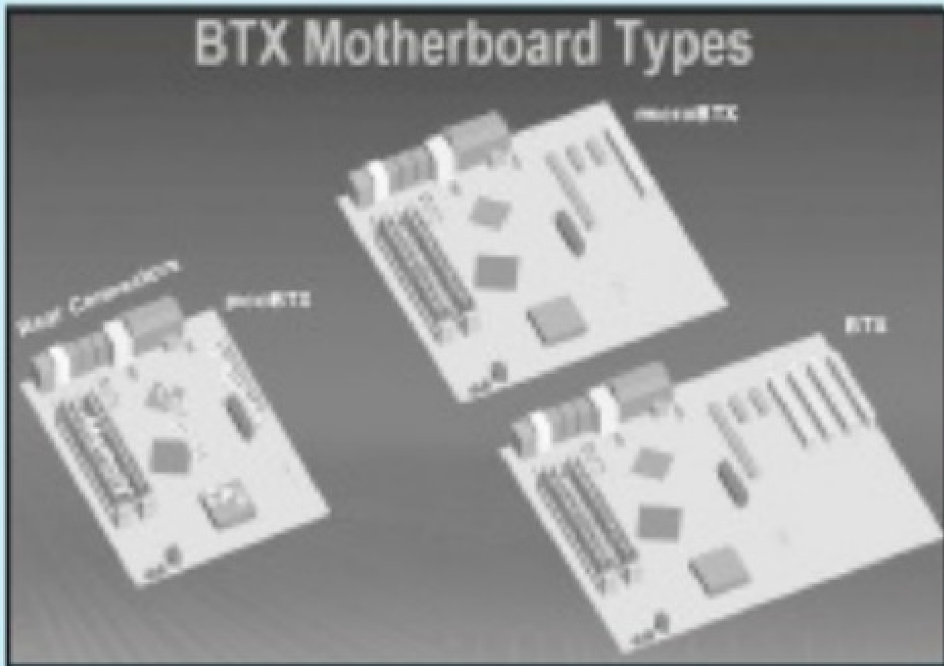
i915/925平台结构

各种芯片组中。

相对于Intel芯片组在标准上的巨大进步，VIA、SiS、ATI、NVIDIA等厂商在2004年推出的芯片组，无论Intel平台上还是AMD平台上的产品，在技术和功能上的本质创新并不多，它们更多是在追赶Intel的步伐，唯一值得关注的便是NVIDIA提出并得到较多回应的SLI技术。从目前的发展蓝图看，它们在2005年仍将维持这一态势。如果不出意外，2005年主流主板市场将逐渐转向PCI-E系统，不过这需要两个前提：1.Intel推出LGA 775接口的赛扬处理器；2.NVIDIA和VIA等厂商的AMD平台PCI-E芯片组能以较合理的价位推向市场。

在主板设计方面，由于处理器、显卡等部件的耗电量大幅提升，主板温度，特别是供电电路的温度已引起了很多主板厂商的警惕。很多厂商推出了继承当年升技“绿见”主板概念的产品，即“清凉型”主板，使用各种方式降低主板运行时的温度，提高系统稳定性，一些并未特别宣传的厂商也纷纷在供电电路中安装了散热装置。

“清凉型”主板的大量出现，恰恰说明另一个本该出现的主板变革已显得非常必要，那就是BTX规格。它通过改变处理器、内存、扩展插槽的位置，能为机箱内提供更好、更有效的散热环境。不过，由于BTX标准会涉及到机箱、电源、主板等多方面厂商，所以实际发展进度要远远落后于预计，2004年底才出现了一些BTX结构的主板样品，加上AMD平台对BTX的需求并不迫切，因此我们认为2005年BTX普及的可能性并不大。



BTX主板的结构特征

显卡

——核心与总线的双重升级

对于电脑玩家来讲，相对于其他配件，最让人牵肠挂肚、又爱又恨的，大概就是显卡了。从微不足道的辅助配件，到与处理器、内存平起平坐，显卡正是随着电脑游戏的发展而兴起的。但显卡的淘汰速度和发展速度一样惊人，让并不富裕的国内玩家总是望卡兴叹。2004年，提到显卡，人们谈论最多的一个词恐怕就是DirectX 9。无论硬件和软件厂商们如何看待，DirectX 9显卡在2004年已大有一统天下的态势，而最为内地玩家所喜爱的产品，就是上面提到的RADEON 9550了。

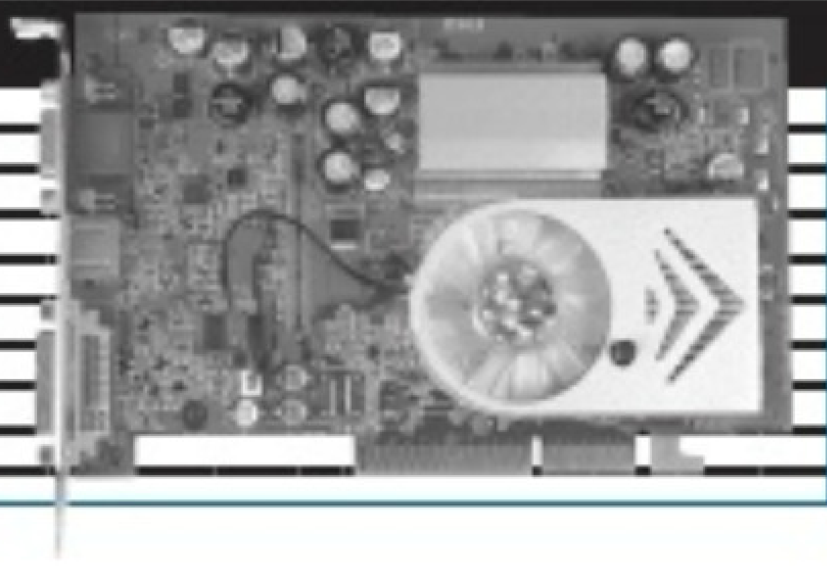

GeForce 6600 GT

强大的处理能力、巨大的显存带宽以及更加优化的结构，使得2004年发布的NV 4X（对应GeForce 6X00系列）和ATI R4X0/RV4X0（对应RADEON X系列）成为具有重大意义的一代产品。这些新一代显卡的顶级版拥有6个顶点处理单元和16个像素渲染单元，与以前的DX9显卡相比有明显进步。需要注意的是，这是NVIDIA和ATI继GeForce3/RADEON 8500之后第一次全面提升像素渲染单元的绝对数目，使得对3D图形效果至关重要的渲染能力得到倍增，因此其性能较上一代产品有明显提升。

尽管在3DMark03测试中新一代顶级显卡的成绩几乎达到了前代的两倍，但受限于处理器、内存速度以及它们

年度最受用户欢迎的显卡　ATI RADEON 9550（系列）

作为RADEON 9600延伸出的低频版产品，RADEON 9550完全支持DirectX 9 API。很多厂商直接采用R9600的PCB设计及周边元件，加上芯片本身的较高质量，使得几乎所有RADEON 9550产品都可轻易超频至R9600，部分产品甚至能超到RADEON 9600 Pro/XT的水平。而这样一款显卡在2004年的售价仅有600～900元，并一直在缓慢下调，因此在整个年度中都是千元以下级市场中最具性价比的产品。



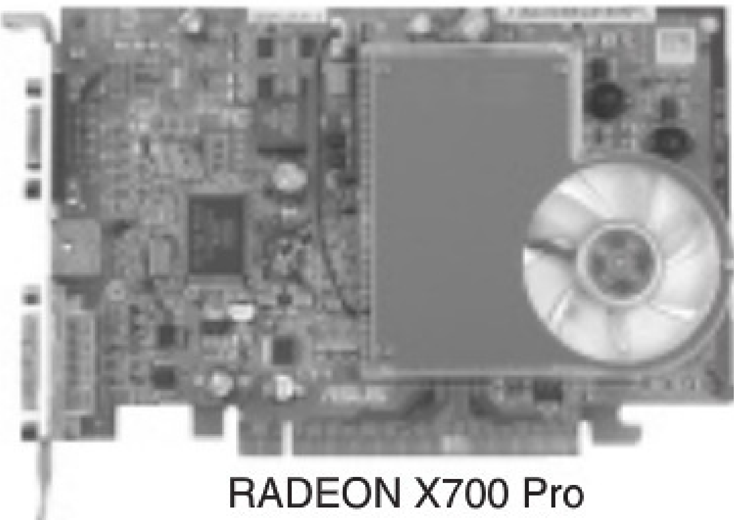
最佳技术进步 PCI-E版GeForce 6800 Ultra和RADEON X800 XT



PCI-E X16接口的GeForce 6800 Ultra和RADEON X800 XT显卡，正反映了2004年中显卡发展的最大亮点——新一代DirectX 9显示核心和PCI-E总线的应用。

与显卡间数据传输速度等周边因素的限制，实际游戏中帧数的增长幅度并没有这么大，但升幅也大多达到了30%～50%。在游戏未针对新型显卡进行优化的情况下，这已是比较惊人的成绩。

我们已经提到，在周边设备限制显卡发挥的情况下，在标准设置的测试中，新一代显卡未能充分发挥出能力，因此对周边设备没有更突出需求。但考验显卡填充能力和显存带宽的“全屏抗锯齿（FSAA）”和“各向异性过滤（AF）”就成为这一代产品更加强调的性能，在实际测试中也确实出现了4×FSAA+4×AF设置得到的帧数与未打开这些设置时非常接近的情况，尽管这只是在1024×768分辨率下的结果，但也反映出FSAA方式在提出2年多、历经了4代产品后，终于达到了实用的阶段。对于多采用17英寸显示器的国内玩家来说，采用FSAA得到更细致的画面，远比提高分辨率来得划算和实用，而且标准分辨率下可得到较高的刷新率，对健康也有一定好处。



RADEON X700 Pro

与先前激烈的竞争态势有所区别，显示芯片性能的提升以复杂度和成本的急速上升为代价，而目前其架构几乎达到了设计能力和生产工艺的极限，ATI和NVIDIA都已在频繁的升级竞争中精疲力尽，所以两者的新一代显示核心都经过了长时间酝酿和设计，推出之时已相当成熟。作为成熟的显示核心，分化出针对各级市场的产品，以谋求最大利润是厂商唯一的选择，因此出现了GeForce 6600/6200系列、GeForce 6800 LE和RADEON X700系列等新一代中端产品。在我们2004年的各种显卡评测中可看到，面向中端的GeForce 6600/6800 LE和RADEON X700在性能上已全面超越了前代的顶级产品，而它们的渲染管线、核心频率等规格非常接近，由此可见这一代DX9显示核心远比前代更为成熟。对于用户来说，2005年的主流中端显卡的性能足以应付新兴的DX9游戏。

相对于显示核心的升级带来直观的性能提升，PCI-E接口的正式面世则为未来显卡的发展指出了一条新的道路，更加灵活快速的PCI-E架构在理论上可明显增强显卡与周边设备之间的联系，改善周边设备对显卡性能发挥的限制，甚至借PCI-E接口的一些特性设计生产特殊结构的显卡。很明显，ATI和NVIDIA对PCI-E接口的前景都相当乐观，其新一代中低端产品都首先推出了PCI-E接口型号，并全部是所谓的“原生”PCI-E核心；需要指出的是，在我们的多次测试中，“原生”PCI-E与“桥接”PCI-E的测试表现和带宽测试都没有明显差异。

在ATI、NVIDIA和主板芯片组厂商的鼎力支持下，2005年PCI-E显卡无疑将成为市场主流。为应对一些中低端的需求，并消化大量存货，AGP显卡仍将在市场上存在相当一段时间，但从2005年起，ATI和NIDIA很可能不再发布全新的AGP显卡核心，最多提供一些小幅改动的产品，以细分市场、填补市场空白或打击对手。在显示核心方面，ATI R520和NV50的推出仍然遥遥无期，从目前掌握的情况看，它们即使能在2005年里发布，真正推出恐怕也要拉近年底了。

存储设备

——DVD存储踏上快车道，外置存储大红大紫



一统海量光存储时代：16×DVD-Dual刻录机

跟随数码的脚步：CF卡及其他闪存卡



谈及存储设备，大家立即联想到的可能是硬盘，但回首2004年，给我们留下最深刻印象的却是这小小的CF卡。

2004年可以说是数码产品蓬勃壮大的一年——特别是数码相机。作为必不可少的附件，CF卡（它代表了一系列同类存储产品）一直是出货量极大的产品，相信很多在2004年三四月份选购数码相机的朋友一定还记忆犹新，当时一款普通Sandisk 512MB CF卡售价高达1000多元，时隔不过数月，即使是512MB Sandisk Ultra II高速卡也不到800元。对于像素呈爆炸性增长的数码相机来说，512MB的容量似乎也显得不那么大了。

CF卡的命运并非独有，它折射出2004年存储市场的一个趋势——降价，包括迷你存储、闪盘以及使用闪存的MP3播放器等。与处理器、显卡的降价曲线不同，存储器容量更迭很快，单位容量的价格几乎是每半年就有一次崩盘。当然这对消费者来说是件好事，而那些花了大价钱买了产品的用户也不必唉声叹气，使用体验就是最大的补偿

（要不大家都等明天，市场也就不存在了）。与SD、CF、MMC等迷你移动存储设备的红火相比，一些传统存储设备则显得有些默默无闻，例如几乎已被淘汰出市场的MO和ZIP，移动硬盘虽然容量有所增大（主流为30～40GB），但总体来看，消费者（特别是普通家庭用户）的接受度并没有太大提高。

对于光存储领域来说，2004也是大跃进的一年。当2004年年中，当我们还停留在CD刻录时代全面普及的喜悦中时，DVD刻录产品突然开始发力，而且以超乎人们想象的速度从4×升级至“终极”的16×，实在令人吃惊。DVD刻录盘提供了数倍于CD光盘的数据容量，而单位存储成本并没有大幅上升，甚至还有一定下降，对于需要长期资料保存的用户可谓相当方便。随着宽带网的普及，相信大家对DVD刻录的认知和需求会逐渐多起来，感兴趣的读者朋友不妨重温一下2004年第21期的《2004 DVD烧录百科全书》专题。

目光回到我们平日最为关注的硬盘身上，和上面提及的存储帮师弟们相比，这位大师兄的脚步显得很是稳重。容量方面，主流硬盘在120～160GB之间徘徊，和2003年同期相比并没有实质性提高，单碟140GB的希捷酷鱼7200.8即便到了2004年圣诞节也少见踪影。硬盘容量的停滞不前与CD/DVD刻录的普及有很大关系，定期刻录资料的用户缺乏购买大容量硬盘的动力。

而性能方面，由于硬盘转速限制，提升相当有限，大容量缓存（如具备16MB缓存的Maxtor MaxLineⅢ）虽然一定程度上能提高性能，但高昂的售价让它在2004年毫无作为。值得欣喜的是，Serial-ATA（串行ATA）终于逐渐取代并行ATA（IDE）成为主流的硬盘接口，当然这也与芯片组与主板厂商的大力推动有很大关系。总体来看，除了Serial-ATA的成长，硬盘产品多少令我们有些失望。

站在2005年的第一个车站，我们开始思考随后11个车站上都有些什么样的面孔。从整个行业来看，高端与低端将会一直并存下去，太多的不确定因素让我们的视线有些模糊；不过可以肯定的是，技术的发展不会停步，我们坚信存储设备的发展将向着更小、更快、更经济实惠的方向前进。

显示器

——液晶渐成主流，CRT难说再见

最受关注的技术创新 8ms响应液晶显示器

优派VP171b/s
面板尺寸：17英寸
亮度：260/280nits（典型值/最大值）
对比度：500:1/600:1（典型值/最大值）
可视角度：140度/130度（水平/垂直）
整体响应时间：**8ms**





明基FP71E+
面板尺寸：17英寸
亮度：300/400nits（典型值/最大值）
对比度：500:1/600:1（典型值/最大值）
可视角度（典型值）：140度/130度（水平/垂直）
可视角度（最大值）：160度/160度（水平/垂直）
整体响应时间：**8ms**

2004年是液晶显示器市场快速成长的一年，从2001年开始在国内热吵的“P4液晶电脑”概念，直到3年多以后才真正开始普及。美国著名市场调研公司iSuppli发布的报告称，2004年中国液晶显示器的出货量可达4463.7万台，比2003年增长了42%，超过了CRT显示器的出货量（约4459.8万台），而且两者之间的差距会越来越大。尽管这些出货量中包括大量出口的产品，并不能完全反映内地市场的情况，但也预示着CRT逐步退出历史舞台的脚步已开始加速。

对于液晶显示器来说，亮度、对比度和可视角度问题已得到了较好的解决，而要彻底取代传统的CRT产品，它还需要解决3个问题：响应时间、色彩表现和价位。

对于大部分普通消费者来说，在液晶显示器的诸多指标中，响应时间无疑是最受关注的。这是由于亮度、对比度和色彩表现等方面需要相当的背景知识和“眼力”才能作出判断，而响应延迟则相对更容易被觉察出来（传统CRT显示器的响应时间仅为1～3ms）。从2001年的35ms/25ms、2002年的16ms、2003年的12ms到2004年的8ms，液晶显示器的响应时间指标一直被当做厂商们升级换代产品的重要标志。

2004年9月14日，优派在北京的发布会上推出了号称全球第一款8毫秒响应的液晶显示器——17英寸的VP171b/s（此前优派已于8月26日发布了该产品，但到9月的发布会上才正式亮相）。几乎同一时期，明基也在2004年9月8日的大屏液晶显示器发布会上，展示了其最新的8ms液晶显示器——FP71E+，不过这只是一台样机，正式开始量产则要到当年的9、10月份。由于优派和明基的8ms液晶产品均采用了友达光电的面板，因此在指标方面也非常相近。尽管对大多数普通消费者来说，一台16ms的液晶或许已可满足需求，但作为硬件规格上的升级，反应时间的提升却是LCD产业发展的必然。因而对于愈演愈烈的毫秒之争，消费者无疑是乐观其成的。

通过简单计算我们就可知道，25ms=1/

0.025=40fps，16ms=1/0.016=62.5fps，12ms=1/0.012≈83fps……以此类推，8ms液晶每秒最多可表现125帧画面，这种响应速度已足以应付苛刻的FPS游戏。因此我们认为，8ms这个指标应当会在今年停留相当长一段时间，而未来一年中厂商们的主要关注点也将从响应时间转移到色彩表现方面。

由于液晶显示器的固有技术特征，其发色数较少，影响了对色彩还原的真实性。近年来各大厂商都推出了自己的独特技术来解决这个问题，例如飞利浦的显亮技术、三星的MagicColor技术、明基的Senseye显实影像技术、LG的复真技术等等，其共同点都是通过采用专用图像处理芯片，利用专业色彩调整算法自动调整画面的色彩、对比度、亮度，从而优化图像显示效果。这种软硬结合的色彩优化效果，能在很大程度上发挥现有6bit色阶液晶面板（每个单原色6bit，对应18bit彩色）的潜质，而要真正达到质的飞跃，还需要等待未来8bit乃至10bit色阶（对应24bit和32bit彩色）液晶产品的普及。

再来看看消费者最关心的价格问题。由于15英寸液晶面板缺货涨价，加上各大厂商转产利润更高的17英寸以上产品，在2003年下半年，本已逼近2000元心理价位的液晶显示器一下子涨了回去，且涨势惊人。这一上涨趋势持续到2004年第2季度，此时15英寸液晶已涨到2800～3300元，17英寸产品则还要高上近千元。

就在大家对液晶降价已失去信心时，上游厂商的产能不断增大，供应逐渐充足。从2004年6月初开始，三星、飞利浦、明基、LG等大厂陆续启动了各种形式的促销活动，15英寸的名牌液晶稳定在2500～3000元，而17英寸产品则在3300～4500元不等。6月初，明基的12ms液晶FP756-12ms狂降800元，跌到了3999元，随后很快又在9月份跌到了2999元；飞利浦150S5在暑期跌到2600元左右，而LG的1530S则以2480元创下了暑期名牌液晶的最低价。进入9月，17英寸液晶纷纷跌入300元以内，其中三星的710V降幅近600元，LG的17英寸L1730S跌到2888元，优派VE710s甚至暴跌800元，达到2999元。

由于17英寸液晶面板因供过于求导致价格大幅下滑，上游面板厂为保证利润、调降风险，开始逐步提升19英寸大屏面板的切割比例。在这样的背景下，下游显示器厂商也把目光投向了19英寸大屏液晶。2004年底烽烟再起，11月30日优派宣布推出3999元的19英寸液晶VG900；而2天后的12月2日，明基迅速作出回应，将一款16ms响应的FP931降到了3999元。同时，AOC旗下的TOPVIEW LM900也卖到了3999元，而MAYA 19英寸的M9甚至报出了2999元的惊人价格，虽说当时其货源显得相当紧缺，但也在市场中引起了很大反响。预计液晶显示器供过于求的状况会持续到2005年第1季度，由于第1季度是传统销售淡季，因此今年前3个月中液晶产品价格有望进一步下调，17英寸产品的价格将在第2季度趋于稳定。


2999元的MAYA 19英寸液晶——M9

回头来看看传统的CRT显示器。由于液晶面板缺货造成LCD涨价，CRT显示器在2004年抓住了这个机遇。厂商们纷纷打出“高亮度”、“平民化”的卖点，借助“魔技”（三星）、“数码芯”（飞利浦）、“方管”（LG）、“真彩基因”（优派）等新的技术概念大力推广CRT显示器，而许多渠道商也将销售主力重新转向价格平民化的CRT显示器，从而使得CRT显示器在2004年仍旧牢固地占据了大片市场份额。


飞利浦的“数码芯”显示器107C6

但我们认为，由于对成本的过度控制导致品质下降，加上CRT技术早已成熟，CRT显示器已没有太多发挥空间。平心而论，目前主流CRT显示器的显示品质在整体上甚至不如2、3年前的纯平显示器（特别是普及型产品）。就像我们之前一篇文章中提到的那样，LCD的成熟与降价仅仅起到了加速CRT消亡的作用，CRT完全是败给了自己，尽管要和它说“再见”并不容易。

音频设备

——越来越近的桌面Hi-Fi

最具诱惑力的“免费”大餐：High Definition Audio

第一次谈到音频想到的不是创新，第一次将软声卡看作里程碑式的技术，Intel推出的High Definition Audio（以下简称HDA）标准动摇了不少用户购买独立声卡的决心。作为AC'97的升级版本，HDA将性能指标提升到目前顶级民用声卡的水平：32位/192kHz的处理精度、8声道支持、支持4路输出2路输入、支持接口自动识别……对于普通用户来说这些指标和功能已是相当奢华。当然，要完全做到这些还需要一些成本，特别是CODEC的选择，我们期待在2005年里像Analog Devices、ALC这样的厂商能推出一两款性价比很高的CODEC，来个“全民HDA”，岂不是美事。


X.1多媒体音箱中的佼佼者：创新GigaWorks S750

软声卡的崛起对传统硬声卡厂商是一个考验，现在市场上已很难看到有人购买低端声卡，厂商们也开始向中高端靠拢，像SB Live!/Audigy这类昔日王者完全沦为中端代名词，高阶声卡已具备一定专业素质，而像德国坦克这样原本就有专业背景的厂商更是剑走偏锋。面对软声卡的进攻，过去的2004年让声卡厂商们感到力不从心，用“萎靡”来总结硬声卡市场并不为过。而2005年会有什么新的动作呢？很难说，创新对SB Audigy2 ZS的后继产品（即传说中的Audigy4）一言未发，民用多媒体音频技术似乎到了一个需要突破的门槛。


越来越强大的板载音效

音频市场另一个主要领域是音箱，从各方面反映看，多数消费者们开始重视音箱的素质，市场上中高端产品的销售状况明显看好，重量级产品层出不穷。在中端市场，2004年年中上市的漫步者R1900TⅢ是一款相当不错的2.0书架箱。但2004年给我们印象最为深刻的是GigaWorks S750，这是我们用过的唯一一款重量超过19寸CRT显示器的多媒体音箱（28.5kg），其功率高达700W，采用钛合金高频扬声器及钕铁硼中频扬声器，支持CMSS，甚至通过了卢卡斯THX认证，用“王者风范”来形容它并不为过。

不可否认，X.1音箱在市场上占据了比2003年更多的份额，“多媒体”所强调的娱乐性最终主导了大多数消费者的购买心理。传统2.0音箱的确更适合听音乐，其相对于X.1音箱在音质方面的优势不再像以往那么明显和重要，但它们仍会有一部分相当忠实的用户。

输入设备

——光学鼠标一统江湖，键盘领域波澜不兴

虽然2003年底IE4.0已在国内市场上市，但和IE3.0相比，停滞不前的6000fps刷新率还是令一些fps发烧友感到不满。2004年8月，市场上出现了一批新版IE4.0，和初期产品的区别仅仅是将6000fps指标提升到9000fps。微软的相关解释是经过对9000fps核心技术的完善，IE4.0的生产线已过渡到9000fps上，最初版本的IE4.0所使用的光学芯片在设计时即以9000fps为标准，只是由于一些技术原因，在生产时人为限制在6000fps下工作。


升级最快的鼠标：微软IE4.0
技术特点：纵横滚轮技术、9000fps扫描频率

2004年9月1日，罗技正式发布MX1000激光无线鼠标，这是全球首款采用激光定位的鼠标，它将激光与MX处理引擎及Fast RF无线技术结合，使扫描精度达到800cpi，罗技号称其引擎精度是MX700的20倍。从指标上看MX1000占优，但售价也比IE4.0要贵不少。同月，微软发布了8款键鼠新品，分别是微软光学星光鲨、无线极动鲨、无线迷你鲨、无线指纹鲨、光学桌面套装指纹版、无线光学桌面套装标准版、无线光学桌面套装舒适版及数码多媒体键盘专业版。

虽然机械鼠标已淡出市场，但2004年初涉中国市场的德国坦克Razer Boomslang 2100鼠标给我们留下了深刻印象，这款造型奇特的机械鼠标竟然拥有2100cpi的扫描精度，足以令所有光电鼠标汗颜。2004年9月中旬，Razer破天荒地推出了两款光电鼠标：Diamondback LAVA Optical Mouse和Diamondback Chameleon mouse，它们的硬件指标均为1600cpi、6400fps！


Razer Boomslang 2100

跟CPU、显卡等配件相比，输入设备（特别是键盘）的更新速度明显要慢得多。输入设备领域依旧是微软和罗技两大厂商的竞争，低端鼠标售价均已降到50元左右，使双飞燕等国内厂商备感压力。罗技鼠标虽在硬件指标上占优，但除MX1000外在市场上却鲜有动作；而微软密集地发布产品，显示出志在必得的决心。键盘方面，由于用户主要追求舒适性，对指标并不敏感，2004年面市的产品也乏善可陈。键鼠组合是厂商比较喜欢的搭配，无线则是高端产品的趋势。

整机与笔记本电脑

——竞争日趋激烈

年度最具魄力的家用电脑 惠普Pavilion a536cl

基本配置

CPU：AMD Athlon 64 3000+

主板：nForce3芯片组

内存：DDR333 256MB×2

显卡：GeForce FX5200 XT

硬盘：80GB 7200r/m

显示器：17英寸纯平CRT

光驱：三星48×Combo



“Intel Inside”可能是很多用户对品牌整机留下的唯一清晰印象，但现在这种状况正逐渐发生变化，两大CPU供应商也在不断调整市场策略。

惠普Pavilion系列家用电脑于2003年6月份进入中国市场，当时售价仅4999元的Pavilion t202cn在业界引起强烈关注，不仅因为售价，还因为它首次采用了AMD处理器。到2004年6月，采用AMD处理器的惠普家用PC已占其总产量的1/3。此时，惠普携手AMD推出了国内第一款采用AMD Athlon 64处理器的家用电脑Pavilion a536cl。



戴尔Dimension 4700

IDC的最新数据显示，亚太地区2004年第三季度的个人电脑出货量达890万台，同比增长13%。联想以13.1%的市场份额继续排名第一，排第二的是惠普，但其市场份额由第二季度的10.8%下降至10%，IBM、戴尔、方正位居其后。联想成功的主要原因是2004年在政府采购和企业用户方面表现突出，进军中小城市的努力也开始取得回报。继2004年3月成为第6期国际奥委会全球合作伙伴后，联想在当年6月9日又与AMD达成合作，加上坚挺的销售业绩，联想2004年的收成似乎不错。



SONY也有了低于万元的笔记本机型——9888元的VAIO B55C

不过，著名市场研究机构Gartner最近发表报告指出，在全球十大PC制造商当中，IBM、惠普和另一家没有透露名称的公司在3年内可能退出PC市场；该观点的根据是到2006年以后，随着更新周期的结束，PC销售的年增长率将从近3年的11.3%下降到5.7%。从整个国内市场的情况看，受二线品牌价格战及国外品牌扩展市场的影响，品牌机销售的毛利率不断下降。以联想为例，2004年第二季度联想的PC平均价格下降15%，企业IT毛利率由15.42%跌至13.21%。而中关村市场里众多中小整机品牌的退场乃至消失更是值得我们深思。不管怎么说，用户购买整机时，除产品本身外，也需要考虑所选品牌的市场生存时间问题了。

在整机配置方面，2004年品牌机搭配的处理器基本上在2.8GHz以上（Intel系统），120GB硬盘/512MB内存成为标配，独立显卡的显存容量是清一色的128MB，串行ATA硬盘、多功能读卡器、17英寸LCD、Combo光驱甚至DVD刻录机逐渐出现在中高端品牌机上，但配备无线网络和千兆以太网的产品还不多。基于PCI-E架构的品牌机，如戴尔Dimension 4700等也很快地跟上总线发展的脚步，不过从总体看这类机型比例还不大。



迅驰机型（含Pentium-M和Celeron-M）几乎一统主流笔记本电脑市场

而在笔记本电脑方面，随着2004年4月中美达成推迟WAPI实施的协定，表示不会进行强制认证及安全性能升级后，“迅驰”笔记本在国内大行其道。尽管用得上无线网络的用户很少，但迅驰笔记本的价位相比2003年更合理，Pentium M处理器的低能耗及强大的执行性能也征服了众多用户。由于市场反应良好，Intel推迟了迅驰二代的上市时间，但采用新迅驰套件中的Dothan处理器的笔记本电脑在2004年7月陆续上市，相信完整的迅驰二代平台在2005年会很快出现。

价格方面，由于液晶面板价格下调，2004

年竞争最激烈的是8000～9999元及8000元以下这两个价位。前一价位加入的国外厂商越来越多，而后一价位则成了国内厂商价格战的热土。2004年10月中旬，联想率先推出6999元的低价产品旭日150，同方、七喜等国内厂商也相继加入战团，而方正则同时推出5999元和6999元的笔记本电脑。近年来新加入市场的品牌价位更低，顶星推出赛扬1.3GHz的5999元产品，神舟则推出了难得一见的4999元笔记本电脑。当价格竞争取代笔记本电脑产品本身成为被关注的主要因素时，身处其中的厂商接下来就该考虑如何打造品牌及理性竞争的问题了。

就在本文即将截稿之际，联想集团有限公司和IBM宣布了一项重大协议：联想将收购IBM的个人电脑事业部，组建世界第三大PC领导厂商，从而将IBM的PC技术带给消费市场和高速增长的中国市场，同时赋予联想在中国和亚洲之外、全球市场范围的覆盖能力。以双方2003年的销售业绩合并计算，联想的PC年出货量将达到1190万台，销售额将达到120亿美元，因此这一并购将对未来PC市场的格局产生深远的影响。有关此次并购的详细报道请参考本期“要闻闪回”栏目。

总结与展望

由于2005年本刊新增了“数字码头”栏目，硬件部分将不涉及此类内容，在这里稍微花点篇幅对2004年的相关情况做简要说明。其实，2004年真正吸引眼球的是数码相机大战，随着尼康D70面市数月即降价2000余元，迫使佳能300D也不断调价来与前者保持一定的价差，佳能中端D100、10D甚至高端的D2H、1D MKⅡ等数码单反都有非常明显的降价。各大厂商的高端旁轴数码均达到800万像素的分辨率水平，500万像素成为主流，300万及更低像素的产品均降到2000元以下价位，这是数码相机蓬勃发展的春天，却是国产厂商的寒冬。

2005年，随着PCI-E架构的确立，PC领域不会再有架构性的变革。Intel将注意力再次集中在CPU方面，1066MHz总线、2MB二级缓存的Prescott P4处理器很可能会先于全新双核心处理器面市，以应付来自AMD Athlon 64 4000+的强大压力。如果双核心处理器很快发布并达到预期效能，Intel在高端桌面处理器之争上又将取得先机。移动领域，迅驰二代早已蓄势待发，不过现在第一代迅驰机型还在热卖，Intel还没最后确定迅驰二代的上市时间，但估计最晚不会超过第二季度。

基于PCI-E接口的显卡将会逐渐流行，不过市场上中低端AGP显卡还有较强的生存能力。从芯片的角度出发，2005年前半年ATI、NVIDIA发布更强核心的可能性不大，更多的注意力会放在市场的细分和价格调整方面。

主板、芯片组的争夺会非常激烈。2004年12月份，Intel和NVIDIA相互签订芯片许可协议，集成NVIDIA GeForce 6600 GT显示核心的Intel主板即将上市，该系列主板将在2005年初的市场上刮起新的旋风。NVIDIA则很有可能会在2005年第一季度推出首款Intel平台的nForce主板芯片组，而威盛、ATI、NVIDIA的PCI-E芯片组将会陆续登场，AMD的PCI-E平台发展值得特别关注。

2004年第四季度，主流DVD刻录机速度已达到8×/16×，价格不到700元；部分4000元以内的19英寸LCD开始试水。2005年第二季度后，DVD刻录机将稳定在16×的速度，价位下探到600元左右；15英寸LCD逐渐被淘汰，主流17英寸LCD价位将在2500元左右。

随着主流PC基本性能的飞速提升、人们生活水平的提高及数码设备的普及，性能至上的用户将越来越少，整机家电化、配件时尚化的趋势越来越明显，用户将越来越注重PC外观的美感及外设的使用舒适度。P

（上接80页）

Intel芯片组驱动6.2.1.1001、ATI显卡驱动6.14.10.6483。

从P4EE 3.46GHz和P4EE 3.40GHz的对比来看，除内存带宽外，前者并没有明显的性能提升迹象（≤3%），这在Intel的历次前端总线中非常罕见。笔者认为，这是因为800MHz前端总线的P4EE已将P4平台NetBurst架构的性能发挥到极致，在这个很高的基数上，扩大外频能带来的性能提升比例微乎其微。P4EE 3.46GHz和P4 560（Prescott P4 3.6GHz）相比也没有明显优势，后者甚至凭借主频优势在一些项目上占到上风，考虑到后者售价（400美元左右）不到前者一半，二者性价比高低可见一斑。

由此可见，采用1066MHz前端总线的P4EE不过是权宜之计，可以预期的是，Intel接下来的处理器将采用全新架构，否则在与AMD Athlon 64的对抗中很难取得优势。如果说新架构处理器还需一段时间来完善，推出一款1066MHz前端总线的Prescott P4也许是另一种不错的选择。

从性能角度看，这套昂贵的系统（仅P4EE 3.46GHz处理器的国外参考报价就达到999美元）并没有给我们带来惊喜，NetBurst架构已露出后劲不足的迹象。对于普通用户来说，可能不用太久即可看到下一代处理器的风貌。而从本文出发，也许能看到一点未来架构的影子。P

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅



问题交流

读者 李多进问： 现在1GB的大容量**CF卡**价格已降到了700元以下，而且80×的高速CF卡已上市，读写速度达到了12MB/s。请问一下能在CF卡上安装操作系统吗？

答： 完全可以在CF卡上安装操作系统。如果在台式机上，使用CF转IDE接口转接卡，就可将CF卡作为普通硬盘使用了，甚至能直接启动系统。这种转接卡的价格在300元左右。实际上在工控机上广泛使用的电子硬盘，就是类似的装置。

对于笔记本来说，使用一个几十元的转接卡，就能将CF卡转接到PC卡插槽中，在Windows下能作为一块硬盘使用。不过，现在支持从PC插槽启动系统的笔记本很少，我只发现IBM在1999年以前生产的老本本的BIOS支持从PC插槽启动，在这类本本上，我们甚至可去掉硬盘，直接在CF卡上安装UNIX/Linux、Win32等操作系统，能大大延长电池的使用时间，很有DIY的乐趣。此外，对于基于MIPS系统的掌上电脑，我们也可在CF卡上安装Linux等操作系统，具体方法比较复杂，这里就不细谈了。

四川 龚胜

读者 许岱年问： 单位有一个小型局域网络，我打算用自己的机器建立代理服务器，给他人提供共享上网，不过**我在安装、执行CCProxy后，出现“FTP代理启动失败”的提示。**请问原因何在？如何解决？

答： 你所遇到的应该是端口占用的问题。在CCProxy端口设置中，FTP服务要求占用2121端口，如果已有其他程序占用了2121端口就会出现你遇到的问题。不过，要凭空找到占用端口的程序，并不太容易，建议你使用“Active Ports”这款工具软件进行查看（下载地址http://download.enet.com.cn/html/010702002062001.html）。Active Ports是一款运行于Windows下的网络连接监测工具。通过它，用户能监测本地机上所有TCP/IP和UDP的连接，并且它能将活动端口对应的应用程序也列出来。查找到相关程序后，关闭其进程即可。使用这款工具软件，还能方便地发现木马病毒，只要是系统中有不明的在向互联网发送数据包的程序，就很可能是木马病毒。

四川 龚胜

读者 老丁问： 前不久朋友从日本给我带来几张**CCCD格式的CD音乐光盘，**但只能在CD播放机中使用，而无法在电脑上使用，也无法抓取音轨。请问这是什么光盘？如何在电脑上播放？

答： 所谓“CCCD”是Copy Control CD的简称，是一种防拷贝音乐光盘。CD唱片是使用最普遍的光盘，也是盗版最多的光盘之一。为了保护版权，唱片公司纷纷采用防拷贝技术来防止盗版。但过去由于技术上的原因，效果并不理想。目前CCCD采用以色列安全公司Midbar的“仙人掌数据盾”（Cactus Data Shield，简称CDS）技术。CDS有3个版本：CDS-100、CDS-200和CDS-300。

CDS-100可在标准的音乐播放器上使用，但禁止在

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《荣誉勋章——血战太平洋》问题集

问： 第一关登陆之后，一开始大家都集中在桥梁下方杀敌，任务是说要清除沙滩，但每次队友说Take Cover后，我都会被敌人的炮火击中，然后就无缘无故被炸死了，怎么也无法避免。怎么办？

答： 这个问题可是有点“弱”，你不是被炸死，只是受伤昏迷，然后游戏会继续进行，你会回想起2年前的训练营，这只是游戏剧情的安排。

问： 训练关卡有一个课程是操作迫击炮的，操作时炮的一边会有刻度表，但我如论怎么瞄，就是打不到，不是太近就是太远，这可怎么办？

答： 首先一定要对准目标物，先调中间试射完毕后，再依弹着点判断打高或打远。炮口越高，弹着点越近，炮口越低，弹着点越远，这一点不能搞错。把炮口保持同样高度，炮身左右旋转，弹着点联机会呈现一个圆弧形。比如要想打对面一排5个目标，炮口需要的高度都不一样，中间的目标炮口位置最高，左右两侧的目标炮口要稍微降低。至于具体调整多少，就要靠自己慢慢尝试了。

问： 驾驶飞机那关要用4枚炸弹和1枚鱼雷炸掉航空母舰和驱逐舰，但我用光了炸弹和鱼雷也炸不了航空母舰，驱逐舰更不用说了，是不是要炸到特定的部位才行

PC上使用，也不能在可携式播放设备上使用。CDS-200是目前使用最广泛的一种CDS技术，光盘可在标准的音乐播放器上使用，通过光盘所带的专用播放机也允许音乐档案在PC上播放，但禁止将档案复制到PC的硬盘中。CCCD的最大缺点就是其易用性较差，甚至在某些车载的CD播放设备中都不能播放。因此最新的CDS-300虽然仍对光盘中符合红皮书音乐区段设置障碍，但允许通过PC上的Microsoft媒体播放程序来播放音乐。对于采用CDS-200技术的CCCD，也可使用其光盘根目录下的Player.exe程序来播放。

四川 龚胜

读者 SDD问：我是**DVD碟片**的收藏爱好者，我发现有些碟片在电脑上播放时可正常显示，但如果**通过显示卡输出到电视机上就不能正常播放了。**请问这是怎么回事呢？

答：这是因为这类DVD碟片采用了"APS"技术，中文含义为"类比信号保护系统"。该保护技术的主要作用是为了防止从光盘到光盘的复制。APS保护技术主要是通过一颗Macrovision 7的芯片，利用特殊信号影响光盘的复制功能，使光盘的图像产生横纹、对比度不均匀等现象。我们在使用计算机来播放此类光盘时，如果想通过显示卡输出到电视机上，那么显示卡必须支持类比保护功能，否则将无法在电视上观看该影片。

目前，保护DVD影音光盘的方法有很多种，但其主要原理是利用特殊的光盘母盘上的某些特征信息的不可再现性，而且这些信息大多是光盘上非数据性的内容，在光盘复制时复制不到的地方。除了APS，较新的保护技术还有以下几种：CSS，中文含义为数据干扰系统，是DVD影音光盘最基本的防拷贝措施；CGMS技术，也叫内容拷贝管理技术，该技术主要用来防止光盘的非法拷贝，它是通过生成管理系统对数字拷贝进行控制。

四川 龚胜

读者 Nile问：我开发了一款商业软件，担心产品被随意拷贝，打算采用专门的"软件狗"来进行保护。我看到有些产品号称能"百分之百"保证软件安全。**请问用软件来保护产品不被随意拷贝的可信度究竟有多大？**

答：在现在的软件市场上，我们可看到很多工具软件、设计软件、杀毒软件等都采用了包括注册码、特殊盘、在线激活等各种软件保护技术。这些技术的使用，可对软件非法拷贝或非法使用造成障碍，在一定程度上保护了软件开发商的利益。不过，科学地说，世界上没有一种保护软件或者硬件，可真正杜绝软件的解密盗版，因此，解密只有难易之分。好的保护效果在于让盗版者在破解被保护软件时，要付出巨大的代价，耗费极大的时间精力，最终因得不偿失而被迫放弃。所以说，如果有人宣传他的软件保护产品"绝不会被破解掉"，那是不负责任的。

四川 龚胜

读者 沙支问：我经常上网浏览一些财经网站，可最近总是有很多图表无法正常浏览，像财经网站上的牌价表和走势图都打不开，在原来图表的位置只是一个空白的边框。请问这是什么原因导致的？

答：这类专业网站为了扩展其网站的功能，往往在网页上添加了很多属于Java部分的功能插件（例如ActiveX控件和插件等）来实时显示各种图表。不过，Java控件有可能导致不安全情况的发生，因此有些朋友就把IE中的Java功能给屏蔽了。这样网站上用于实时显示图表的控件和插件就不能自动运行了，当然也就不能看到那些图表。通常只要重新启用IE的Java功能，这个问题就可解决。如果还是有问题的话，那么你的操作系统可能感染了病毒，或者IE需要修复。

四川 龚胜

读者 南海问：我公司使用局域网通过代理服务器共享上网，网管屏蔽**QQ**使用的端口，因此无法上**QQ**，我呀？大家有什么好办法？

答：用飞机上的机枪便可搞定，不一定用炸弹和鱼雷。航母大概投几颗炸弹意思一下，然后用机枪把船侧的防空炮摧毁，驱逐舰投一颗炸中间的烟囱，然后用机枪扫射。

问：有一关，所有大炮被炸掉后，山顶上有一座碉堡，里面有两架机枪，本来有辆雪曼在旁边轰人，可是好像被一辆日军坦克打掉了，我想进攻雪曼附近的一座有两把机枪的碉堡，可是那台日军坦克一直堵在上面，我没有办法把炸药包丢去炸坦克，且前方的机枪也对我使用压制火力，被打到无法抬头，狙了一个机枪手后又来一个，日军步兵也开始涌出来，我就卡在这里找不到适合的方法突破这个阵地。大家有什么好办法？

答：等坦克开一炮后，马上冲过去装炸弹，然后躲着等坦克爆炸，就会把碉堡炸掉，接下来可以过关了。

问：在保护潜艇那一关，来了5架飞机炸我的潜艇，我只打落了两架，结果就任务失败了，有什么办法把5架飞机全打下来吗？

答：这个任务只要打飞机丢下来的鱼雷就可以了，不用打掉飞机。当然，如果要先打飞机，扔下来的炸弹会比较少，但需要的时间比较长，后来的几架飞机就来不及打下来了……

问：有时不知道什么原因，生命值一直在减少，这是为什么呢？

答：按B键可止血。在被日本兵用刺刀给捅到时或者被竹枪插到时都会流血不止，生命值就会降低。

问：我玩到了哈德森机场那关，可操控一个防空炮台，目标好像是射击空中的敌机，可是打几下后就有字幕叫我快离开，但我离开后不管跑到哪里都会死掉，这

记得以前你曾谈到QQ会员可通过HTTP协议代理突破限制，请问什么是HTTP协议功能？如果不是会员还有其他办法吗？

答：所谓HTTP协议即超文本传输协议，是Internet上进行信息传输时使用最为广泛的一种非常简单的通信协议。至少要开放HTTP协议，才能正常访问外部网站，这种情况下，我们可通过HTTP代理使用QQ。由于HTTP代理比较费资源，因此过去只向会员提供支持HTTP协议的QQ服务，不过，从QQ2000C Build 1230开始，非会员也能通过HTTP代理上线了。具体设置方法是：在登录QQ时的“参数设置”中勾选“HTTP1.1代理设置有效”选项，然后填入代理服务器地址、代理端口、校验用户名和密码就可以了。

目前QQ的HTTP代理功能支持包括MS Proxy Server等大部分代理服务软件，但可能存在对少数代理服务软件尚不支持的问题，比如通过CCProxy二级代理功能就无法正常连接QQ。

四川　龚胜

读者 枚枚问：现在网上最难对付的广告当属“淘宝网”的弹出广告了，不知其采用了什么新技术，一般的弹出**广告屏蔽**软件还对付不了它。请问应该怎么办？

答：有以下方法可对付“淘宝网”，一是用记事本打开Hosts.sam文件，在其中加入如下内容：

0.0.0.0 www.taobao.com
0.0.0.0 page.taobao.com
0.0.0.0 search.taobao.com
0.0.0.0 taobao.com
0.0.0.0 www.unionsky.cn

保存，“淘宝网”就不会来捣乱了。

方法二是在IE安全选项受限制的站点中加入如下地址：

http://page.taobao.com/
http://www.taobao.com/
http://www.unionsky.cn/
http://search.taobao.com
http://taobao.com

四川　龚胜

读者 高讯问：在Windows 2000中如何找回一个丢失的文件夹？我是无意中删除的。另外，如果我想要彻底删除一个文件夹和相关文件呢？别人还能查到么？

答：如果你的文件夹仍然在Windows垃圾箱里面，还原回来即可。如果被Windows回收站彻底删除了，一般操作是很难找回来的，不过，由于Windows的删除操作仅仅是改变了主扇区目录的信息，但实际文件扇区中的数据并没有破坏，所以你可试试使用一些数据恢复软件，比如Final Data、Recover for all、Recover My Files等，它们都可恢复以往被删除的文件夹和文件，当然，前提是这些数据信息没有被覆盖。至于你的另外一个问题，则正好是针对这些反删除软件利用的漏洞采取的措施，即在目标文件所在的硬盘扇区上反复多次写入“0”或者“1”，诸如Norton Eraser、Privacy Expert Suite等都有这个功能，它们号称通过对文件实际扇区块进行反复的“0”、“1”随机写入，这样直接覆盖被删除的数据，一般的反删除软件将彻底无用武之地。通过彻底删除，普通用户想找回这些被删除的数据就更加困难了。

湖南　苏旅

读者 齐晋问：**MP3**效果好还是**WMA**效果好？听说96kbps的WMA效果超过128kbps的MP3？如果我把64kbps的WMA转为LAME VBR 192kbps编码格式，是不是效果会更好一些？

答：WMA和MP3效果各有千秋，单纯比较没有意义，只有在了解各自编码速率等信息的条件下才能基本判断出来。理论上讲，320kbps的MP3文件效果好过192kbps

可怎么办？

答：这一小关的任务应该是保护机棚吧，如果3个机棚全被炸爆的话，俯冲轰炸机就会开始对付你了。所以只要打掉那些在炸机棚的飞机就可以了，其实它们会在固定位置出来，大概在防空炮上正中央右一些的位置，算准提前量打中并不困难。

问：在船底那一关，说是要关很多蒸气开关，到底要关几个？我怎么总是无法完成任务？

答：有5个开关要关，第一个在进去的右边，然后爬楼梯到2层关两个，再过一个门后关最后两个。

问：救出飞行员那关，在最后看到失火的飞机，但一过去飞机就爆炸了，请问这个外关卡要如何过呢？

答：这关要马上冲到飞机残骸里把飞行员扛到医护兵面前，不然残骸爆炸会把飞行员炸死，要撑到医护兵急救完飞行员，医护兵说“好了”，你就再把飞行员扛走。

问：夜间行动那关，我打了刚开始附近的敌人，也打掉2个在用固定机枪的人，我想继续前进，可是队员都停在那里不跟着动，我就自己到前面去打左右两挺机枪，但每打死一个机枪手就又补上人，根本打不掉，要如何让队员前进呢？我按↑键，可是没用……

答：多打死几次机枪手应该就可以了，可扔手榴弹进去，我记得清光几个之后，大伙就跟上前了。

问：游戏中有空战的那关，我驾驶飞机迎战敌机时根本不知怎么操作，而且还老找不到敌机，这是怎么回事？

答：操作其实挺简单的：W为加油门，S为减油门。右边的显示为高度，中间是水平仪，最左边是油门，最右边的

的WMA文件。一般而言，WMA适合于网络低速率传输使用，有大量测试证明，在相同低码率模式下（如码率低于96kbps时），WMA效果一般要好过MP3。而在相同中、高码率模式下（即128kbps以上），MP3的效果要好于WMA，尤其是以LAME VBR高速率编码模式制作的MP3文件更佳（但最新的WMA PRO音频格式则大有后来居上的趋势）。需要说明的是，码率的比较是一个方面，但这样也不能完全就认定哪一种音频格式文件效果更好。如许多人感觉MP3适合听含人声的音乐，而WMA更适合于播放纯音乐。由于每个人的耳朵听觉模型不同，对音乐的感觉各异，所以这也是一个见仁见智的问题。

低码率音频文件转为高码率音频文件是否更为好听的问题，答案无疑是否定的。正如低分辨率的图片不能通过修改增加更多像素来提高清晰度一样，关键还是看原始数据的质量（即转换前的视频音频效果），64kbps的WMA转为LAME VBR 192kbps编码格式不可能有质量提高的可能，这样做除了增加文件体积之外，其他毫无意义。

湖南　苏旅

读者　深见问：我的电脑现在开机后CPU就被Svchost.exe这个文件100%占领，正常的机子在任务管理器里Svchost.exe这个文件好像只有2个，但我的有时3个有时4个啊。这个是不是病毒啊？机器速度变得很慢，真的好痛苦！

答：Svchost.exe是Windows NT核心系统（包括Windows 2000/XP/2003等）非常重要的进程。它可从动态链接库中执行各类系统服务。Svhost.exe文件定位在系统的%systemroot%\system32文件夹下，在启动时Svchost.exe检查注册表中的位置来构造需要加载的服务列表，所以在基于NT内核的Windows操作系统中，存在不同数量的Svchost进程，使用“任务管理器”可查看具体的进程数目。一般来说，Win2000有两个Svchost进程，WinXP中则有4个或更多的Svchost进程。当然，现在有些木马程序（如冲击波变种病毒）也会伪装成Svchost.exe进行“秘密活动”，识别办法很简单：一方面，你可使用Ctrl+Shift+Del启动任务管理器，然后查看该项的内存占用是否不正常，如果太大或太小的话就很可能是伪装的木马病毒；另一方面，你可使用一些进程查看软件观察Svchost.exe的启动目录，如果不是%systemroot%\system32文件夹下，就更有理由怀疑为木马病毒了，使用最新的木马克星、木马猎手之类的检测软件可发现这些木马程序。

湖南　苏旅

读者　平平问：我用IE6上一些国内网站，页面总是出现一堆乱码，都是一些看不懂的符号，我装的是简体中文的Windows啊？此外，请问什么是Unicode编码，它和我们常见的GB码有什么不同？我做网页用哪种编码呢？

答：首先，我建议你在查看这类网站时，随时注意选择网页查看内码，即确定浏览器默认使用的是GB码还是BIG5码。一般情况下，选择Internet Explorer的“查看”→“编码”→“自动选择”即可。当然，如果该网站使用其他外文编码，如韩文、日文等（包括Unicode编码），则需要另行选择（或许事先还需要下载并安装对应的字库文件）。

Unicode是有国际标准组织参与制定的统一编码格式字符集，它采用16位编码体系，涵盖了世界主流文种编码。Unicode字符集与ISO 10646的BMP（Basic Multilingual Plane）相同，目前版本为2.0，包含符号6811个，汉字20 902个及其他保留字符共计65 534个。现在Windows 2000/XP、Linux等操作系统都实现了对Unicode的兼容识别。但就目前而言，GB2312简体中文编码还是被国内绝大多数主流网站所采用，所以你仍然可继续使用GB2312简体中文编码制作你的网站。

湖南　苏旅

雷达上红点表示敌机，红点越大表示威胁越大。

飞时要注意速度和高度，速度太慢不行，快了又容易错过敌人，所以要把握好。也可不与敌机缠斗，反正有NPC队友在呢，专心地面攻击就行了。这一关任务完成到下一个定点需要编队飞行，僚机高度约在400英尺，如果飞太高就会错过它们，所以也要保持高度，不然就只好重玩了。

《极品飞车——地下狂飙2》问题集

问：请问一下，我玩到进度的67%，就是跟Boss跑了10分钟的比赛，赢了以后他说这座城市已没有比赛可跑了，这是怎么回事？

答：回到车库，选世界地图，里面有赛事，把未完成的都跑完试试看吧。有一些赛事不会显示在地图上，慢慢找找看。

问：宽车体套件有什么用？

答：宽车体套件会增加操控性，但不同的车增加的幅度不同！个人认为如果加上宽车体套件，那Toyota Celica因为操控大幅增加，将会是最棒的车种，该车因为宽车体而上升的操控性非常大。

问：我想用初期的一辆车跑到底，用哪辆比较好？

答：游戏初期就可选择开的车中，升到顶级后，大部分加速都很高，甚至有的车全满，操控也不烂。个人认为其中以Nissan 240SX的性能为最好，速度几乎可以和后期车种一较高下，如果你打算以初期的车一辆用到底的话，建议用这辆。



点评

出色的封面和丰富的内容一直令我对大软爱不释手。这一期也不例外。封面湛蓝的背景色赫然与大海的深邃交融在一起，愿大软能在IT杂志的海洋里乘风破浪！通过《模拟人生2》的体验再次使我感慨到人生的艰辛。幸亏发行的这款巨作让玩家享受到从头再来的第二次人生经历，弥补了大家过去现在和未来的各种想实现的梦想。加上“攻城略地”中的详述——其实“人生”并不难嘛。重要的历史记录当然是不能错过的，记者组带来有关中国国际网络文化博览会的报道，确实说明了我国网络文化产业的进步。看看政治局常委李长春试玩网游的照片，试问我国的网络产业能不成为国家经济发展的一个重要增长点吗？

■快评手　蔺焕强

请你点评：针对2005年01期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

你问我答Q&A

Q 2004年的ChinaJoy最吸引我的就是Cosplay了，尤其是圣斗士系列的真人秀，让人激动啊！没想到国内玩家的Cosplay水平都提高到这个程度了。只是有个疑问，大软在本届展会上没有自己的展台吗？**（安徽　万杨）**

A **展台费差旅费伙食费……勤俭持家的主编说太花钱了……上海就不去了……不过我们的游戏娃娃可是在展会上眩了一下子哟。啊，对了，主编说2005年可能会有全国的巡回展览。那时候，我们就能走出办公室真人秀一把了……555，好想出门晒晒太阳去……**

（读编往来栏目编辑　办公室中发霉的林晓）

Q 大软可在调查表的角落留个贴花，可以是拼图式的，集齐半年或一年即可换购一定礼品，哈哈，优惠大软的铁杆FANS……望予采纳！**（浙江 吴名）**

A **好主意！有可操作性，立刻争取实现！**

（读编往来栏目编辑　办公室中发霉的林晓）

Q 要使PhotoShop、Flash、Dreamweaver、3D、AutoCAD等软件正常运行，电脑最低需要什么样的配置，以上配置大约共需要多少钱呢？**（山东　乔文杰）**

A **惠普Pavilion a536cl满足你的需要，它的基本配置如下：CPU为AMD Athlon 64 3000+；主板为nForce3芯片组；内存为DDR333 256MB×2；显卡为GeForce FX5200 XT；硬盘是80GB 7200r/m；显示器为17英寸纯平CRT；光驱则是三星48×Combo。这样配置的机器要7000多元。如果要自己来攒兼容机，会稍微便宜一点。**

（硬件评析栏目编辑　将责编杀手坚持到底的电子土豆）

Q 我是大软的忠实读者。不知道为什么2004年的21期在洛阳卖得很快，晚买3天整个洛阳城都翻过来了，还是没有！我想问问编辑部还有没有这期杂志，我邮购一本！如果有，帮忙给个地址和邮购方式！小弟在此谢过！**（网友autoeric）**

Q 大软实时地记录着各种软件硬件游戏的动态，能让读者全面地了解许多信息，这是我喜欢它的原因。只是觉得篇幅太少，看得不过瘾。现在我在部队，购买大软不方便，请问如何订阅？**（湖北　李瑞祥）**

A 目前编辑部还有少量过刊，分别是2003年的07、08、09、10、16、22、23期，以及2004年的05、06、07和10期。新刊可以直接在杂志社邮购，订阅半年或一年杂志的读者，将直接成为《大众软件》读者俱乐部会员。会员将享受一系列会员的优惠服务。《大众软件》全年订阅价为人民币163.20元，半年订阅价为人民币81.60元。邮寄地址为北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室，邮编100036。汇款单上请注明订阅杂志的期数和数量。咨询电话：010-88118588-8000。

（读编往来栏目编辑　办公室中发霉的林晓）

Q 在军校的娱乐生活很单调，希望能够买一个MP3来听歌。最近听说魅族ME不错，我打算添置一个512M的，不知道其性能如何？我对购买MP3的经验不足，希望得到编辑的指点。**（湖北　张兴）**

A 魅族ME是性价比很不错的MP3，只是对音乐发烧友来说，音质方面可能会差一些。购买MP3要看拿它做什么，如果要当移动硬盘用，不如再加一点钱买一个；如果仅仅是听歌，256M的MP3就很够用了。

（数字码头栏目编辑　雄心勃勃的Artec）

Q 读过几期贵刊，感觉不错。不知道贵杂志的合订本有没有发行。如果发行了，请告诉我在哪里可以购买。**（山东　刘善伟）**

A 2004年我们不打算制作合订本，但在2005年我们将考虑制作精华本。精华本将比合订本更符合读者的实用需要。留意“读编往来”栏目，我们会及时将精华本的编辑消息通知大家。

（读编往来栏目编辑　在办公室发霉的林晓）

Q “游戏剧场”投一篇稿，稿费是多少啊？我也想写一篇超短篇呢。**（内蒙古　李佳威）**

A 媒体的惯例，稿费按照千字结算。“游戏剧场”是大软的黄金栏目，所以稿费不会低！好稿子稿费会更高！赶快写出高质量的稿件吧！详细用稿要求请查阅2004年24期的“游戏剧场”。

（游戏剧场栏目编辑　望眼欲穿精彩小说的林晓）

Q “在线争锋”的报道都很精彩，但只是文字和图片不免有限。不如大软把它们都做成视频录像放在网上。凡是晶合后院的居民都可以用POP下载或在线观看。这样的话，说不定后院的POP会像Q币一样流行起来呢。**（四川　王森）**

A 我个人希望POP在将来作为一种可以实际使用的财富而充分发挥它的作用，比如修改资料，传图，从网站上下载东西等等。希望有一天，POP能像RMB般火起来。

（晶合后院之大内总管）

第1期的《大众软件》，你还记得吗？

“寻找大软同路人”系列活动之一
——第1期《大众软件》读者踪迹谁知道？



1995年8月，一本叫做《大众软件》的杂志面世了。虽然只是黑白64页，只有8个栏目，但却立刻博得了众多电脑爱好者的欢心。现在看来，第1期的《大众软件》有些简陋，它依靠“实用主义”的平民态度，给1995年的普通电脑爱好者带去了切实有效的信息。第1期《大众软件》以10万册的不俗销量，印证了它属于“大众”的平民身份。从此后，《大众软件》与大众一起目睹参与中国游戏业的成长，为汹涌澎湃的中国IT业书写着它的每一点变化。

2005年8月，这本叫做《大众软件》的杂志就将迎来它十周岁的生日。寻找大软同路人，不仅仅是寻找大软的铁杆Fans，更是寻找那些在十年岁月中，与中国IT同甘共苦的人，由他们的经历，重温我们曾经共同拥有的记忆——这是一笔宝贵的财富，将为明天中国IT的发展奠定坚实的基础。

“寻找大软同路人”系列的第1个活动，就是寻找第1期《大众软件》中获得免费杂志的那些读者的踪迹。他们在《大众软件》创刊前夕很认真地填写了读者调查表，由此获得了杂志社免费赠送的创刊号。今天，他们还会如以前那样关注电脑以及周边的事物吗？那本创刊号的大软还在他们身边吗？

他们是：

北京 翟志勇 钟以山 强建华 杜巍 沈晟 顾萌 李伟 王贵晨 陆强 陈飓鹏 佘海波 吴宇皓 张俊 陈元 任民 刘阳 马志学

上海 丁天雄 朱俊杰 蔡黎强 李冀 求简 李琳 孙平 季晓峻

湖北 彭晓明 杨晓明 戴强 郑辉 毛磊 许波

江苏 刘特 黄明 吴达 林涛

辽宁 王文宁

四川 徐洲 刘睿

河南 庄霏

浙江 王川 许凌云 苏静 卢棋炯

山东 马勇 杨鹏军

天津 刘佳

云南 邵晗

江西 刘继海

我们希望找到他们，关注他们的近况，追寻他们这十年来的人生轨迹和大软的重合点。我们将对他们中的一些人进行采访报道，并邀请其中的代表到北京参加《大众软件》十周年的庆祝活动。如果您正是我们要寻找的人，那么请您尽快和本栏目联络。如果您碰巧知道我们要寻找的人，那么也请您尽快和本栏目联络。栏目电话010-88118588-1216，E-mail：linxiao@popsoft.com.cn。我们为提供线索的朋友准备了精美的礼物。谢谢大家对我们一如既往的支持。

晶合后院

为什么买第1期大软？

网友 起名烦

我还读过创刊号的草本呢，用复印纸装订，当时看得特激动，就觉得会是一本好杂志。可惜不知道创刊号被哪个同学搞走了，就一直没还我，郁闷。

网友 乔麦皮

从玩C&C游戏店老板那里看到的，看第1期时并不知道叫《大众软件》。后来游戏玩上瘾自己买时才知道。

网友 ronaldfeng

由于1995年时正在研究游戏修改工具并基本掌握大部分流行的软件，大软就在“实用知识”部分介绍了这些知识，包括PcTools、GameBuster、GameTools、FPE、GW等。此时也正是苦战魔兽争霸，大软就出了攻略。再主要的是，当时的那几种相近似的杂志中，大软算比较有性价比的。。

网友 那兰飘雪

买第一本大软的理由现在想来很好笑，当年路过书摊的时候没注意到《大众软件》那四个字，也没理会什么“创刊号”，眼睛里只看到了“魔兽争霸”。

AMD－速龙64杯
《反恐精英——零点行动》四格漫画

，获奖名单将在2005年02期中公布。



作者 王磊



作者 李景

当年打CS的日子，大好时光在乌烟瘴气的网吧，在gogogo的喊杀中度过。任年华似水流过，与理想的大学失之交臂。到了大学，却再也没有拿起枪的兴趣。一起并肩作战的兄弟早已各奔东西，原来CS的魅力不仅仅是那爆头的快感……漫画为手绘扫描，鼠标ps上色。

大软的秘密日记之一

512室的真相

日期：2004年12月12日
记录：更深的蓝Artec

9年的读者生涯就如同是大软的老顾客；近1年的投稿时光就好像是临时工；而从2004年11月22日起，我光荣地被发展为大软的长工：）

穿大街，走小路，钻胡同之后，我终于来到了“恩济大厦”的门前。我左看右看，上看下看，大厦在哪里？

“小伙子，找什么呢？”

“大妈，您知道恩济大厦在哪里吗？”

“这小伙子，骑驴找驴，你就站在人家门口啊。”

我抬头一看，四个金灿灿的大字映入眼帘“恩济大厦”。一、二、三、四……五层楼就叫大厦啊，我晕倒～～



编辑部正门。



前台以及神秘MM之一。


评测室，就一个字：乱。


如果5层高就可以叫“大厦”，这些就是编辑部旁边的“摩天大楼”。


晚上加班是编辑部的集体活动之一，当然也有偷闲的人。

只好继续转，发现几个人在一起扎堆。恩，这里应该有素材吧，待我悄悄地过去……“呵呵，林晓姐姐总是抓那些没有反抗能力的人写编辑部轶事。上次是大漠，这次一定是你吧”，辰烽已经发现了我的行踪。无奈，只好打消原定计划。

“是啊，我正找素材呢，不知道该怎么写。”

蓝星同学走过来，语气平和，“知道大家都干什么去了吗？”

“好像是下去吃大闸蟹了……”

“这就是很好的BT素材嘛。”

“同时BT编辑部90%的成员？老大，你想我死吗？”

“年轻人，你要知道，受力面积一大，单位面积的压力就小嘛……”

我正在反复思索这句深奥的话时，隐约听到辰烽说：“还好蓝星没让他去BT Suki，否则轰到渣……”


编辑部传说之魔鬼电梯，电梯门上有无数的擦痕……

本着培养新人的需要，林晓姐姐要我来写这日记的第一页，实际上就是要我写八卦了。呵呵，请教编辑部中某位前辈，答曰：“随便找几个人BT一下就行了，不过表找偶。”于是在编辑部中游荡搜集素材，看见大漠同学，老实人一个啊，脾气又好，BT的最佳对象，不用担心打击报复。刚刚心生恶念，就听到他关切地问我：“你刚来北京，现在住哪里啊？远不远？”顿时觉得自己刚才的念头很卑劣，多好一人啊，我居然要BT他。

大漠身后是8神经，编辑部帅哥之一，也是读者最喜欢的编辑之一，BT他大家一定爱看。刚想问：“8神经，你的笔名究竟是该念‘ba’神经，还是该念‘fa’神经？”就看见他嘴角带着一丝狞笑：“这期是你写编辑部轶事吧？”



八字社训铭刻在所有小编的心


神秘MM之二。


加班也要被监视，可怜的美编MM。

苦寻素材未果，求助于林晓JJ，“观音JJ，我实在找不到素材，要不您牺牲一下……”顷刻间编辑部风云突变，所有的光线同时黯淡……


夜班之后的经典表情……为避免真人PK，只好拿其主人之玩偶代替。

广 告 索 引

企业名称	广告内容	页码	企业名称	广告内容	页码
游戏蜗牛	游戏软件	封底	赛门铁克	杀毒软件	23
光通	游戏软件	封三	Canon	耗材	25
腾武数码	游戏软件	封二	空中网	短信下载	27
金山公司	游戏软件	首页	北通电子	游戏外设	29
技嘉科技	显卡	2	日月光华	杀毒软件	61
金山公司	游戏软件	3	酷豹	游戏外设	97
世纪天成	游戏软件	5	3721	MP3 搜索引擎	99
海畅	MP3	6	赛诺威	音箱	99
新浪	聊天软件	7	昂达	MP3	101
摩托罗拉	手机	9	正普科技	软件	103
华旗资讯	U 时音乐腕表	17	《大众软件》	征订	105

一场值得的等待，华丽与速度的体验

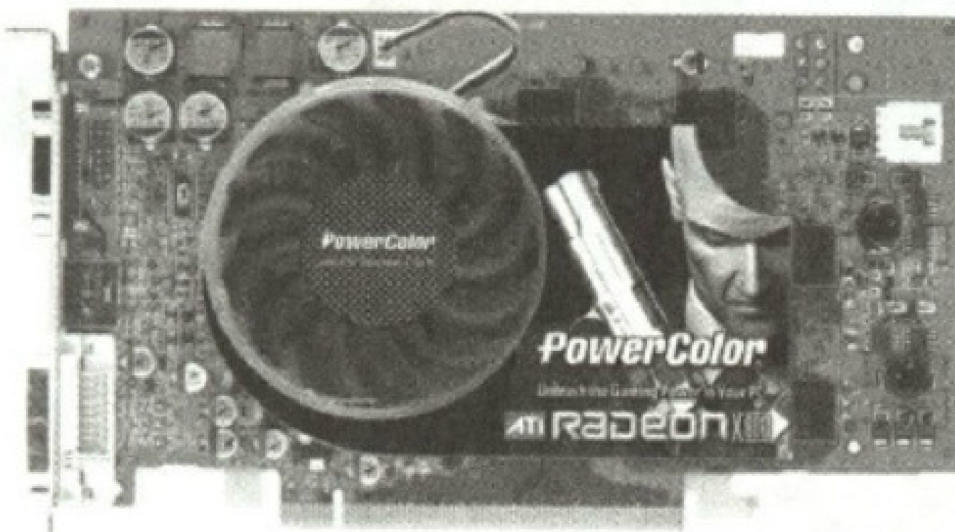
——《半条命 2》正式开玩

《半条命2》(Half–Life2) 已可通过Steam注册开始游戏了。Valve公司这一次采用了Steam网络预先下载的方式避免游戏发布后的服务器压力，不过游戏预载只是先把部分游戏数据下载下来，要真正进入《半条命2》还得等Valve公司给予游戏启动授权，玩家们向Valve取得（或购得）授权之后才能真正玩到这款游戏。而且即使你提前购买了游戏的零售版本，未经授权也不能游戏，这与以前有所不同。

Half–Life系列中的主角人物——Freeman!

在经过漫长的等待后，现在Valve已正式开放授权，拥有游戏拷贝或零售版本的玩家现在可通过Steam验证正式进入游戏了。先前ATI R9800 XT和R9600 XT用户需要拿着著名的ATI "白条"，然后再进行Steam验证，而对于近来在迪兰恒进促销期购买了镭姬杀手 9800 PRO实用版或超值版的玩家来说可是有福了。当然，如果你现在买到的这两款显卡中恰好就有这么一张白条的话，不要犹豫，尽快去《半条命2》中领略一番那几近真实的游戏世界吧。

相比Doom3有过之而无不及的画面品质、空前的互动模式、几近真实的引擎效果，让《半条命》在5年之后重新登上3D PC游戏的巅峰，续写了一个PC游戏业界的神话。尽管先前泄漏事件让Valve多少蒙受一些影响，也染上一些瓜葛，但瑕不掩瑜，一个精彩纷呈的世界正等着我们去畅游一番……



根据Valve给出的配置，我们搭建了自己的试玩平台

内存：512MB DDR400

硬盘：Seagate 酷鱼 7200.7 80GB

显卡的选择上，我们选择了迪兰恒进公司出品的镭姬杀手X800 XT显卡。

同顶级ATI X800 XT PE一样，镭姬杀手X800 XT同样具有16条完全支持DX9特效的渲染管线及6个顶点渲染单元，这对于《半条命2》来说是个很好的选择，因为它是一款真正的DX9游戏。由于具有500MHz/1000MHz（核心/显存频率）的高标准规格，即便设置在高分辨率及高画质下，依然可获得令人满意的游戏速度。同时，显卡的附加值同样出众，不但附送价值不菲的PowerDVD多媒体播放套装软件，还捆绑有著名的《反恐精英——零点行动》完整版游戏，可谓真的十分超值。

三大特性显真实：

Source引擎带来的真实体验

逼真的特性主要体现在3个方面。首先"Source"引擎使用了被称为"Material Set"的新设计，可逼真地区分出不同材料物件的物理特性。



在游戏中你所见到的任何道具：铁桶、木箱、纸盒、瓷砖、沙地、水等，几乎所有的物体都遵循真实世界中各自的质感和属性。当铁桶与地面、墙壁摩擦时会迸发出火星；而木质材料则易燃、易损毁，如果你在游戏中看到木板被打碎后那些非常逼真的飞扬的木屑，大可不必为之惊讶，因为这只是《半条命2》中的一个小细节而已。

新引擎对重力也用心地进行了设计，物体的移动、滑落轨迹丝毫不会让你有轻飘飘的感觉，在现实世界中是什么样子，在《半条命2》中就几乎是什么样子。为了进一步考察游戏中物理特性的真实性，我轻轻跳到水面上漂浮的木板上，站立部分的木板明显地渗入水中，而木板的另一端则有所抬高，可见《半条命2》对重力特性的表达非常到家。

丰富细腻的人物表情

女主角Alyx的面部表情超乎想象的细腻真实

随后的一个重大改进就是让人物的面部表情更加细腻、更加传神。从演示的画面可看到，G–Man和Alyx的面部表情极为丰富，比之一代游戏可谓脱胎换骨。脸部肌肉的细微变化和缓地营造出人物的表情，他们可轻易地作出高兴、惊讶、沮丧、严肃等"高难度"的表情，并且通过特殊的语音结合技术，让人物嘴部的动作与语音完全吻合。

落日、天空及水面的效果同样极为真实。

良好的A I是游戏的灵魂

《半条命2》中协助你进攻的队友不再是摆设

最后一点，之前被Half–Life玩家津津乐道的人物AI也被Valve继续发扬光大。游戏中的高级生物"懂得"如何在保存实力的前提下与你游斗，他们能主动避开你的正面攻击，绕道而行，并且也会借助铁桶等物体来间接发动攻击，尽管在通关的道路上会给玩家造成不少麻烦，但恐怕这才是玩家们希望看到的。而这也恰恰是一款游戏可玩性、耐玩性的考量标准。

真实游戏中站在它面前会让你感到恐惧

终于遇到视频中演示的终极怪兽了，一个高高的三脚机甲"Strider"，我方集中所有火力对它进行猛烈攻击，但却无法伤其毫发……

由于时间关系，我们无法就游戏中的各个场景都一一进行体验，不过，管窥的感觉就只有一个字——酷！

MP3搜索引擎航母系列

如何搜索粤语歌曲

一搜 Yisou.com

"一搜"（yisou.com）MP3搜索，运用雅虎斥资26亿美金打造的搜索技术，可以搜索的音乐文件数量达到1500万，对于国内其他百万级的MP3搜索引擎来说，"一搜"MP3搜索成为了一艘名副其实的MP3搜索引擎"航母"。下面就跟随小生一起试用这这艘功能强大的"航母"吧。

小生不久前交了个广州的女朋友，可不小心惹她生气了，好几天都对我板着脸。情急之下，小生想到了用"点歌"来哄女朋友开心。女朋友非常喜欢粤语歌曲，于是投其所好，但又不能入俗套，小生就自己找歌，亲手送。

很多歌曲往往有国语和粤语两个版本，单纯用歌曲名搜索，找到的多半是国语歌。一首一首下载下来听，显然不太现实，怎么办呢？小生在"一搜"中用了一些小技巧，搜索粤语歌曲就显得非常方便了，没花几分钟就找到了想要的歌曲。在搜索的时候，能在搜索的歌曲名后面加上"粤"字，"一搜"就会帮你找到你所要的版本了，这对有两个版本的歌曲就特别有用了，如《情人》、《上海滩》、《十年》等等。输入"情人"加空格"粤"，点击"歌曲搜索"，就可搜索到粤语歌曲《情人》。小生用这种方法找了很多粤语歌曲，选了几首好听的拷进我的MP3里面，然后把这些歌名组成一句话："《遇见你》是我最大的幸运，从看见你的那刻起《你牵走我的心》，《明明深爱着你》却又让我的《情人》生气，对不起！"女朋友听完歌曲，被我那句笨拙的话逗笑了！

用"一搜"，不仅可以在歌曲后面加上"粤"字，搜索粤语歌曲，还可以在歌手后面加上"粤"，如"张学友 粤"，更可直接输入"粤"，一页页翻查你需要的歌曲。喜欢粤语歌或是像小生想哄女友开心的朋友，不妨试试"一搜"啊！

（四川/小生）

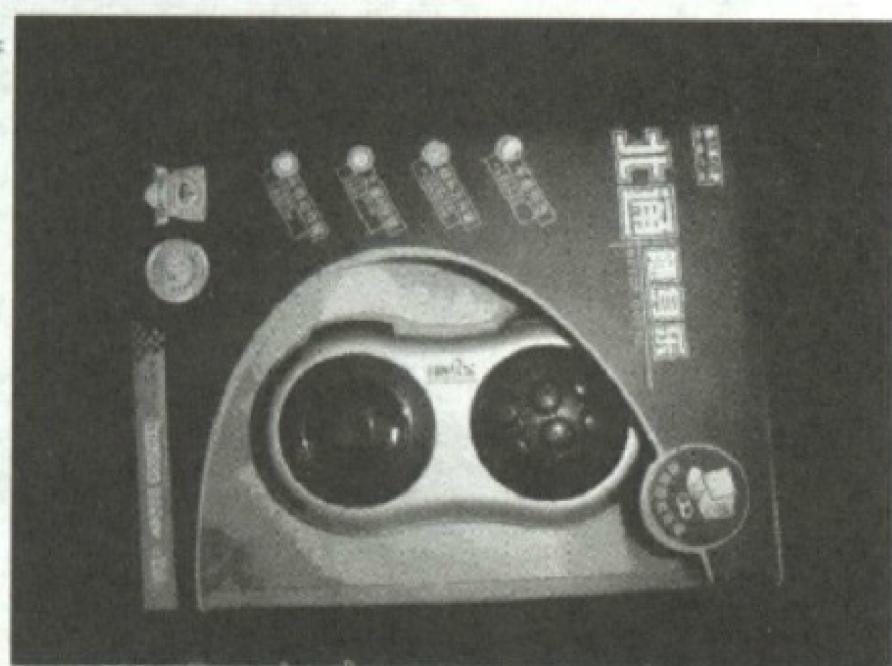
随时享受轻松游戏

——为笔记本打造的北通随身乐！

好长一段时间没有享受游戏啦，虽然每天都带着自己心爱的"本本"在外面跑，但还是不能随时享受游戏——小小的公文包已不能再多挤一个手柄了。最近听一位朋友说刚出了一款便携式的手柄，当天下午就拜托他帮我买了一个回来，的确是个奇特的新鲜玩意。好东西要大家一起分享，下面我来给大家揭开这个创新产品的神秘面纱吧。

手柄的外壳采用的是纸盒包装，但不是全封闭的，正面有一个观察口，可看到里面半遮半掩的主角——北通随身乐手柄。而且包装盒上有一个明显的标识：三个月保换，一年免费保修。这比行业标准高出了一倍，看来厂商对产品质量信心十足。

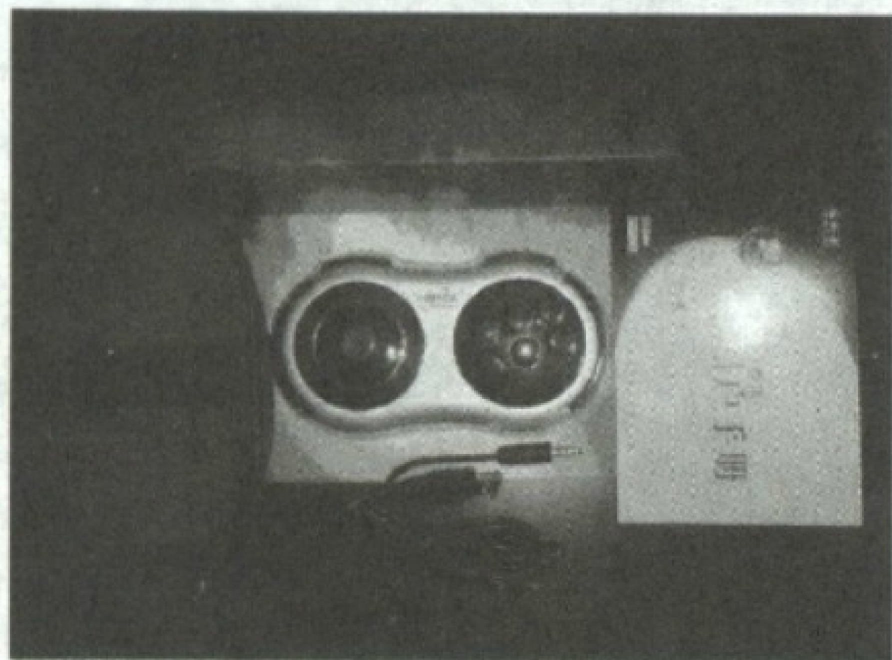
正面：



背面：



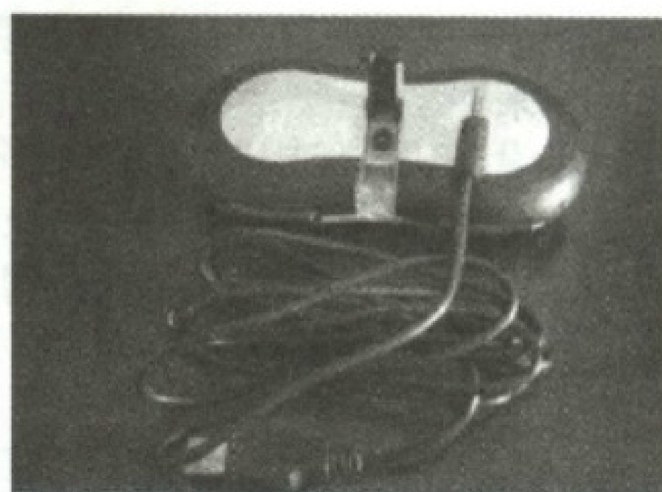
包装盒里面的包装层次分明，感觉像一个小柜子，里面有用户手册、便携包、连接线、驱动盘。



手柄拿出来，给人的第一印象就是它的整体呈流线形，前后都很圆滑，黑、银两色的搭配也很协调。捏上去会感觉有些滑，手柄的两侧各贴有一块好像是经过磨砂处理的薄片，触摸时有软软的感觉。手柄的整体宽度还不到我的两个拳头宽，两个手掌刚好可比较舒适地握住手柄，不会有过大或者过小的感觉，而且很薄，可轻易塞到附送的便携包里。



我还发现一个非常特别的地方就是整个手柄竟然没有一个螺丝孔，本来我还想拆开来研究研究，但找了很久都没有找到突破口，我想设计成这样是为了防止用户乱拆手柄而造成保修方面的麻烦。唯一可以打开的就是背面一个类似电池盖的东西，里面当然不是放电池的了！里面有个类似耳机插孔的插槽，是用来插USB连接线的，扣好后面的盖子就非常牢固了。这样一来连接线就可跟手柄的主体分离了，然后手柄就可放在专用包里，或者任何你想放的地方。要用时只要用USB连接线将手柄与电脑连接起来就可以了。



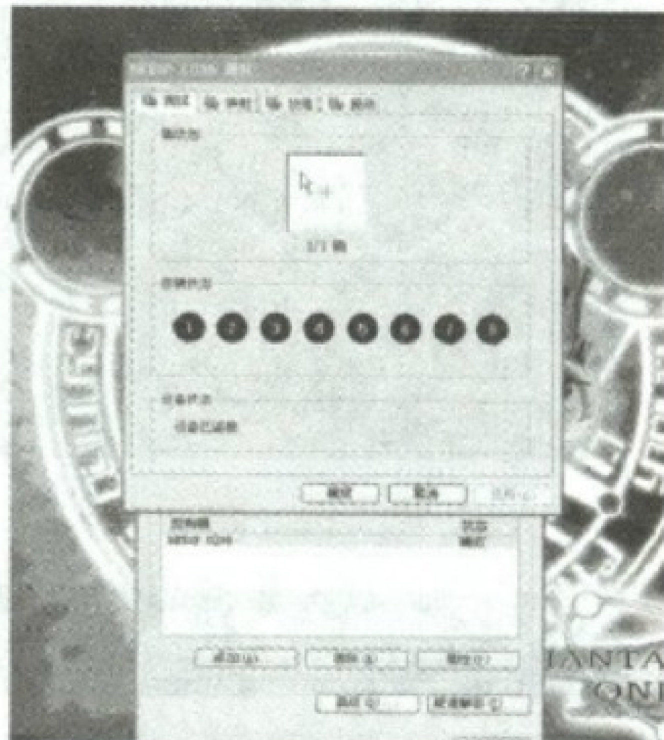
最吸引眼球的是手柄的方向键，不同于以往市面上的所有手柄，这个方向键近于半球形，中间有防滑的凹槽，可让拇指更好地控制。转动起来很顺滑，活动范围也非常大，相信玩赛车非常合适！

手柄采用了6按键的布局，这个我比较喜欢，用来玩街头霸王最合适不过了。中间两个按键上面都加入了盲点，对找准按键有一定帮助。手柄顶部还有两个用食指扣动的按键，也就是一般手柄的L、R键了。

玩游戏之前先得把驱动装好，手柄插上后系统将检测到硬件，直接将驱动盘放进光驱，安装驱动程序就可以了。在驱动程序的属性栏里我发现了一个从没用过的映射功能，看过说明书后才知道可对按键进行映射。如果游戏不支持改键位的话，用它来解决还比较实用。另外就是没想到这么薄的手柄竟然也带振动，虽然只有一个电机，振动效果稍微差了点，但总比没有强吧。



整体来说，这款手柄的可拆连线设计使它拥有良好的便携性，功能上也非常简单实用，球形方向的细腻操作更可使你在众多游戏中游刃有余。如果你也在为用笔记本玩游戏不方便而苦恼，那为你的本本配一个"北通随身乐"吧，相信你的旅程会因为游戏而变得更加精彩。



题图： 耗资百万研发的炫音VX505的全金属豪华加强版——炫音VX707是VX系列的最新成员.

It's time for MP3

TEXT■DAVID PHOTO■AD DESIGN■DAVID

HI-FI迷好消息：革命性高音质全功能MP3，昂达炫音VX系列全线直降100元！炫音VX505(606)128MB版仅售499元！

国内MP3市场面临重新洗牌，轻松拥有媲美MD机的高品质MP3不再是梦想

令选购MP3注重音质的朋友振奋的好消息！日前，昂达宣布将旗下热卖的炫音VX系列高保真MP3播放器全线优惠100元优惠促销，其中炫音VX505(606)128MB版现售价仅为499元，一举降到500元这个心理价位之内，轻松拥有媲美MD机的高品质MP3不再是梦想！

现在500元以内的MP3虽然很多，但基本上都是低档产品，而炫音VX系列则是采用美国SigmaTel STMP3520解码芯片的高档全功能机型，其出色的音质得到了用户的广泛好评，具备999色(606为124色)背光LCD、USB2.0高速接口、自定义EQ音效、LINE-IN线路录音、人性化图形操作介面等特性，并且还搭配有价值百元的高档MX400耳机，总体性能与千元级的韩产机比毫不逊色。

此前由于量产的关系炫音VX系列一直处于中高端价位，由于价格比同等性能的韩产机低30～40%左右，所以市场反应很热烈，各地都出现了罕见的供不应求的现象，创造了单一型号MP3的国内销量记录。此次大规模降价是因为昂达成功扩充了工厂生产规模，解决了供货紧张的问题，同时也有效降低了成本。降价后的炫音VX系列不仅扩大了与韩产机的价格优势，而且对500元以内的低端MP3市场冲击很大，相信那些399、499元的采用廉价解码芯片，公模造型，功能单一的低端MP3将面临严重的生存危机。

不管竞争如何激烈，对广大消费者来说总归是件好事，因为我们又能以更低的价格买到高品质MP3了，呵呵！就让这场暴风雨来的更猛烈一些吧！:D下面是具体的优惠信息：

调整后的炫音VX系列售价：

炫音VX505:128MB/256MB/512MB 现价:499/649/899元
炫音VX606:128MB/256MB/512MB 现价:499/649/899元
炫音VX707:128MB/256MB/512MB/1GB 现价:599/749/999元 1379元

●**此价格自12月17日起在全国范围内施行，感兴趣的请赶快和昂达各地经销商联系哦！**

炫 音 V X 7 0 7

炫音VX系列MP3选购指南：

采用美国SigmaTel公司高端STMP3520解码芯片，音质能和MD机相媲美，价格比同档次韩产机低50%以上，返修率低至1%，昂达炫音VX系列高保真MP3正是你苦苦寻觅的高性价比选择。

目前，昂达炫音VX系列包括VX505/VX606 VX707三个型号，它们都具有共同的优良特性：

1.炫音VX系列全部采用美国SigmaTel第三代STMP3520解码芯片，具备革命性高保真音质。内置的DSP数字信号处理器的主频高达75MHz，率先实现了384Kbps/48KHz的MD级高品质MP3音乐文件回放(音质和CD差距很小)，加上拥有一般MP3播放器难以企及的高保真回放线路(信噪比高达95db，THD总谐波失真率<0.05%)，使得炫音VX系列MP3真正有了替代MD机的现实意义。而普通同价位国产机多是选用比STMP3520便宜一倍以上的台湾SunPlus(凌阳)、MosArt(华矽)等廉价芯片，音质差距不言而喻；

2.省电。一节7号电池最多可播放17小时；

3.支持自定义EQ音效、USB2.0高速接口、线路录音(LINE-IN)、现场录音、FM收/录音、AB复读、歌词显示、TXT文本阅读等功能，而且每项功能都尽量做到尽善尽美——比如说USB2.0，炫音VX系列是真正High-Speed USB2.0传输介面，存储512MB大小的歌曲文件仅需3分多钟，比普通MP3快4～5倍。在FM收音方面采用了先进的飞利浦TEA5767单芯片接收IC，增加了昂贵的带通滤波器来降低噪音，支持校园广播。

3.和普通国产MP3简陋的介面完全不同，炫音VX系列拥有自主研发的全中文图形操作介面，方便美观。通过固件升级服务，这个操作介面将会得到不断的完善和加强。事实上昂达在6个月内已经提供了9次固件升级，最新的4.0版本固件已经十分强大，增加了TXT电子书阅读、录音自动分段、电池管理等诸多功能；

4.采用与手机同级别的的一流用料标准，使用寿命更长久，返修率低至1%——事实上昂达并没有刻意追求低返修率，只是为了提升音质使用了很多高端零件，例如全部贴片阻容件均采用TDK原厂产品；采用高可靠性的KDS贴片晶振，而不是普通的桶型廉价晶振；关键的输出电容采用军事及航空用途的AVX钽电容；五纬导航杆是著名的ALPS(阿尔卑斯)品牌；

5.标配价值百元的MX400高保真耳机；

6.提供全国联保服务保证；

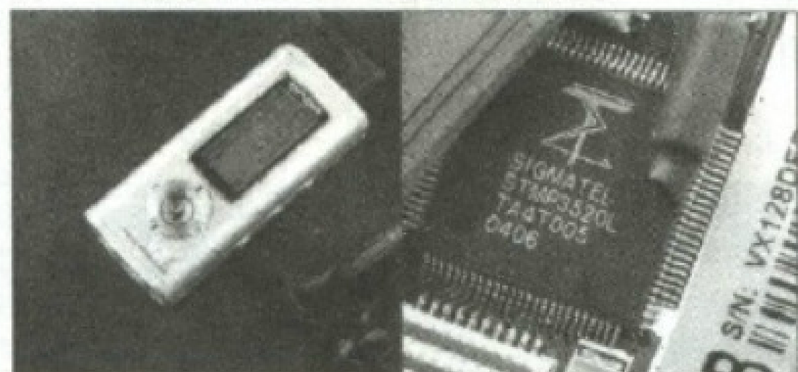
目前昂达炫音VX系列已全面降低售价，其中炫音VX505(606)128MB版仅售499元，性能和品质与千元级的韩产MP3相当。炫音VX505的全金属豪华加强版——炫音VX707也有1GB超大容量版供应，售价1379元，1MB仅合1.4元，是替代硬盘MP3的理想选择。

如果你还在犹豫不决的话请听听昂达数码产品经理Leeson的话："喜爱经典造型及注重性价比的朋友请选VX505；喜爱时尚个性的朋友请选VX606；追求完美的朋友请选择VX707，但是不管你选择任何一款炫音VX系列MP3，我保证你都将不会感到后悔，它们确实很出色。"

现在购买：您可以立刻向昂达各经销商定购，或拨打咨询热线：020-87636363。详情查询或网上购买：www.onda.cn。

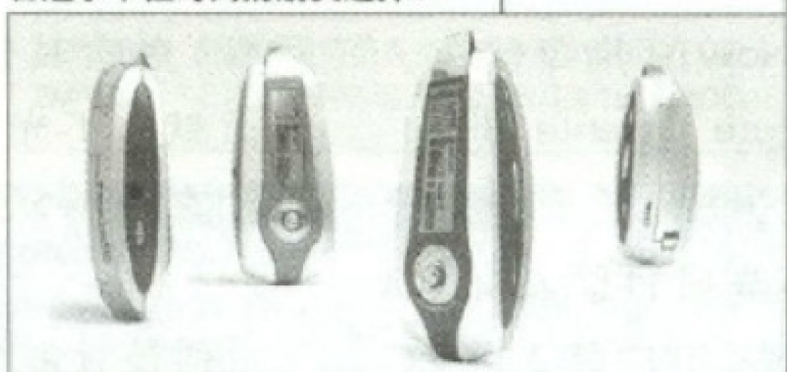
昂达炫音VX505

炫音VX505是VX系列第一款面世的产品，造型经典美观。目前已经进行了7次硬件升级和9次固件更新，整体品质和功能已经相当完美成熟。最新版的炫音VX505已经升级为999色背光LCD，更改用了手机配套供应商提供的精密通用电气ABS工程塑料外壳(前面板仍为铝合金材质)，更加坚固耐用。目前炫音VX505的128MB版售价仅为499元，性价比很高。



昂达炫音VX606

VX606是VX505的时尚造型版，曲线优美典雅。采用124色背光液晶屏，其余性能与VX505完全相同。铝合金前面板，液晶屏则罩采用先进的IMD技术一次成型，高度耐磨、永不褪色。VX606适合追求个性时尚的朋友选择。



昂达炫音VX系列通用技术规格：

·支持MP3/WMA/WAV音乐文	达24小时(512MB版)
件格式	·立体声FM收音功能，可储存
·MP3比特率：8～384Kbps	50个电台，支持FM直录
·WMA比特率：5～192Kbps	·FM收音范围：76～108MHz
·75MHz DSP处理器	·开机LOGO自由换
·第三代STMP3520核心	·支持中文歌词同步显示
·超级省电，1节AAA电池最长	·6种EQ均衡模式
可播放17小时	·图形化文件夹管理功能，可建
·信噪比>95db	立256个中文文件夹，可自定义
·失真度<0.05%	播放列表
·999色(606为124色)背光点阵	·A-B复读功能
式液晶屏	·120分钟定时关机
·真正USB2.0高速接口，拷贝歌	·支持固件升级
曲更迅速	·即插即用，移动存储
·高清晰Line-IN线路录音，支	·内建双路DC-DC供电模块
持MP3直接录制编码	·耳放功率：12mw+12mw
·超强录音功能：可对采样率比	标配MX400高保真度HI-FI耳机
特率进行设置，最长录制时间可	(OEM版)

网上购物优惠:从现在起至1月31号，每位在昂达网上商城购买昂达炫音VX707/606/505的朋友，只需加20元就可以得到价值60元的GP充电套装一副(一充两电)，请马上开始行动，http://www.onda.cn。

*广告。图片、技术参数、规格请以实物为准，昂达保留本广告最终解释权.

网络防护 你Online了吗?

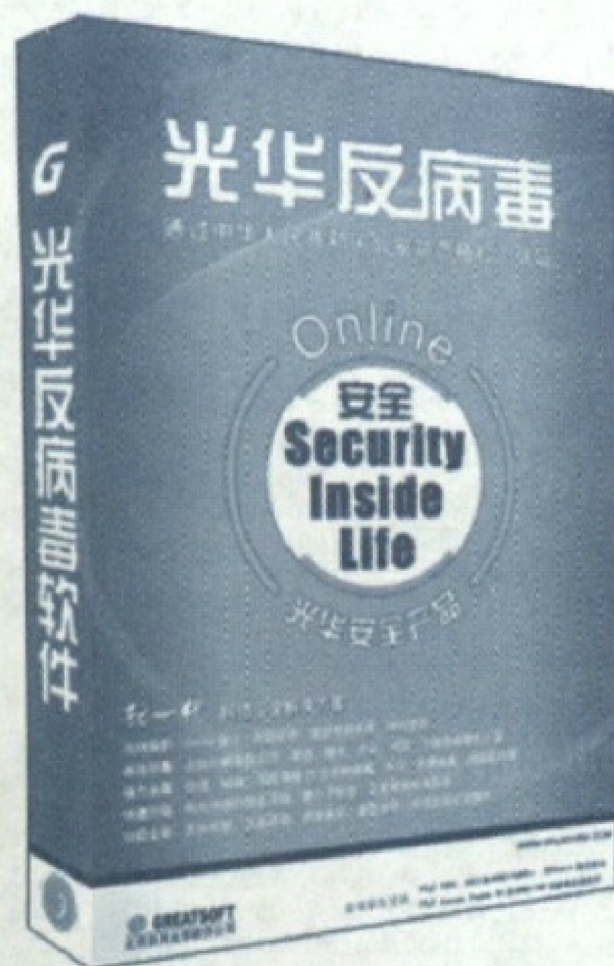


根据国家计算机病毒应急处理中心最新发布的2004年病毒传播分析报告，"2004年，计算机病毒通过光盘、磁盘等存贮介质传播的比例继续下降，通过网络下载、浏览以及即时通讯工具进行传播和破坏的数量明显上升。""通过网络传播的病毒逐步成为世界范围内的共同问题。"因此，因特网已成为病毒最主要的传播途径。在此前提下，以防病毒侵害、防病毒传播为目的的Online防护理论诞生了。

什么是Online?

Online既是一种抑制病毒传播的技术手段，也是一种用户对防病毒产品使用的方法。作为技术，它的工作原理就是，在因特网上采取跟病毒赛跑的方式，采取主动给用户升级产品的方式，减缓病毒的传播速度，从而最终达到让病毒无法传播的目的，从而消灭病毒。防病毒软件在采取Online技术后，只要用户在线，安全厂商就可在推出升级包的第一时间里，把最新的病毒库推(Push)给用户。从用户使用的角度上来说，用户只要在线，系统就会随时升级，而无需用户对产品进行相应设置。

当前，市场上符合Online标准的产品只有北京日月光华软件有限公司推出的光华反病毒软件，其他厂家的产品由于采取以时间间隔为升级控制手段的被动式升级方法，因此，对在升级时间间隔内爆发和传播的新病毒、木马等无能为力。



"光华反病毒软件"作为全球首款采取Online技术的产品，在其功能方面具有以下特点：

1.在国内，率先支持Intel SSE2、SSE3和AMD+3DNow!+指令优化、Intel Execute Disable Bit和AMD NX位防毒反黑技术，软件防毒与硬件防毒相结合，给个人用户装上了以前只有企业用户才可享受的硬件防火墙。

2.利用Windows底层接口，在防毒、查毒、杀毒功能。

上与操作系统进行了有机结合，成为操作系统的一部分，让操作系统变得更"安全"。

3.对各种在线应用提供有效保护。

1）密码账号：在线保护信用卡、银行卡网上支付安全，防止网络游戏的账号、密码、装备等被盗。

2）通讯工具：防止QQ、MSN、UC、ICQ、IRC、雅虎通等各种即时通讯软件账号被盗用，查杀通过这些工具传播的各种病毒。

3）网络安全：在线查杀邮件、聊天、浏览、软件下载中存在的恶意脚本、木马，不给网络病毒以可乘之机。

4）IE浏览器：拦截浏览器中弹出式广告窗口，查杀其中可能存在的木马、病毒，阻断黑客攻击的渠道。

5）隐私信息：保护账号、账户信息、密码、文档文件、电子邮件、私密聊天内容等不被泄露。

4.保护用户免受各种木马（也叫间谍软件）的侵袭。软件通过扫描系统端口，专杀电子邮件木马、文件关联木马、网络游戏盗号木马、网络支付盗用木马、QQ盗号木马、进程入侵木马等4万种以上。

5.一套能当几套用。用户购买到的"光华反病毒软件"不再是一套产品，而是"安全服务时间"，改变了用户以往对安全产品的消费观念，使一套产品多台机器正版使用成为可能。用户只要在电脑上安装软件的客户端，就可开始使用。在没有连通因特网时，光华反病毒软件将根据产品本身已装载的最新病毒库进行杀毒和防毒；连接到因特网时，软件通过用户身份认证，自动登录光华安全网站（http://www.viruschina.com），实时进行病毒库的更新和产品升级。多台电脑安装软件，间隔上网，即可实现多台电脑的逐步升级，达到安全保护的目的。

Online让我们更安全

"光华反毒软件"采用Online技术，因此，用户不仅可更有效地保护自己，也可保证自己不成为病毒传播的跳板，危害其他朋友，让我们一块Online吧！为安全做一份贡献，不光是为了自己安全，也是为了别人安全，让我们在因特网里共同构筑一个安全的防火墙。

科技让我们进步，科技使我们更安全，网络防护你Online了吗？



芝麻开门® 10元正版软件



精品游戏

编号	名称	价格/盘数
ZM1704	街机珍藏版	15元/2CD
ZM1693	完美模拟N64 2005	15元/2CD
ZM1692	精品小游戏-经典男人游戏	10元/1CD
ZM1691	经典GBA游戏-马里奥全集	10元/1CD
ZM1684	浪客剑心VS高达	15元/2CD
ZM1674	模拟游戏全攻略-经典忍者游戏全集	10元/1CD
ZM1669	动漫游戏大全	15元/2CD
ZM1668	PS模拟游戏大全	15元/2CD
ZM1666	世嘉游戏大全集	10元/1CD
ZM1665	900个最新小游戏排行榜	10元/1CD
ZM1662	七龙珠游戏	10元/1CD
ZM1661	机器人大战游戏经典全集	10元/1CD
ZM1660	蜡笔小新经典游戏4、5、6全收录	10元/1CD
ZM1657	拳皇格斗2004-忍者神龟	10元/1CD
ZM1656	掌机游戏王(连连看全辑)	10元/1CD
ZM1653	精选迷你游戏精品库	15元/2CD
ZM1636	海洋之心(海贼王改编游戏)	15元/2CD
ZM1624	执念(新魂斗罗游戏)	15元/2CD
ZM1605	精品3D街机游戏大全2004	15元/2CD

编号	名称	价格/盘数
ZM1604	动作冒险枪战游戏精选全集2004	15元/2CD
ZM1603	网球王子之王子之路(游戏)	10元/1CD
ZM1597	主题游戏大全集2004	15元/2CD
ZM1596	世嘉经典游戏精选	15元/2CD
ZM1595	任天堂经典游戏精选	15元/2CD
ZM1594	街机王中王-3D游戏经典全集	15元/2CD
ZM1569	侍魂全集	10元/1CD
ZM1568	2004经典火爆游戏全集	15元/2CD
ZM1567	鸣人的成长-火影忍者(游戏)	10元/1CD
ZM1561	捧腹又开怀(爆笑游戏专辑)	10元/1CD
ZM1541	拳皇2004合辑	10元/1CD
ZM1539	虚拟人生3-修罗战记	10元/1CD
ZM1523	灌篮高手VS圣斗士(游戏)	10元/1CD
ZM1521	中国麻将大全	10元/1CD
ZM1520	实况足球经典全集	15元/2CD
ZM1515	天王	15元/2CD
ZM1514	铁路大亨2(简体中文版)	10元/1CD
ZM1509	中华客栈	10元/1CD
ZM1493	格斗游戏全收藏大全集2004	15元/2CD
ZM1473	三角洲特种部队2(英文版)	10元/1CD
ZM1459	GBA经典游戏全集	15元/2CD
ZM1457	盟军行动-猎杀潜航	10元/1CD

编号	名称	价格/盘数
ZM1450	大秦悍将	10元/1CD
ZM1448	GBA游戏大全	10元/1CD
ZM1445	拳皇格斗全集	10元/1CD
ZM1440	爱神餐馆	15元/2CD
ZM1431	拳皇2003	10元/1CD
ZM1430	最新合金弹头全集(完美版)	10元/1CD
ZM1429	合金弹头5	10元/1CD
ZM1409	三角洲特种部队3-大地勇士	10元/1CD
ZM1406	空战射击游戏大全	10元/1CD
ZM1402	经典动作游戏大全	10元/1CD
ZM1374	GBA模拟游戏全收藏	15元/2CD
ZM1356	经典模拟游戏大全	10元/1CD
ZM1350	赛车游戏王	10元/1CD
ZM1347	轻松小游戏-最新小游戏大全	10元/1CD
ZM1346	2004体育赛车游戏大全	10元/1CD
ZM1327	商场大亨(中文版)	10元/1CD
ZM1269	280个经典小游戏	10元/1CD
ZM1201	桌面游戏王	10元/1CD
ZM1199	最新火爆游戏精选	10元/1CD
ZM1163	雷电2003	10元/1CD
ZM1138	FLASH休闲小游戏大全	10元/1CD

更多...



影视.卡通.MP3音乐

编号	名称	价格/盘数
ZM1714	卡通片系列-我的女神	15元/2CD
ZM1713	卡通片系列-天空战记	18元/3CD
ZM1711	卡通片系列-人型电脑天使心	18元/3CD
ZM1710	卡通片系列-十二国记	20元/4CD
ZM1705	卡通片系列-钢之炼金术士2	20元/4CD
ZM1698	卡通片系列-废弃公主	20元/4CD
ZM1688	卡通片系列-高达SEED(下)	18元/3CD
ZM1685	卡通片系列-水果篮子	15元/2CD
ZM1680	卡通片系列-棋魂	18元/3CD
ZM1663	卡通片系列-七龙珠GT完结篇上	18元/3CD
ZM1623	卡通片系列-火影忍者2	20元/4CD
ZM1621	卡通片系列-犬夜叉(一)	25元/5CD
ZM1592	卡通片系列-全职猎人(下)	18元/3CD
ZM1574	卡通片系列-海贼王(海盗路飞)	15元/2CD
ZM1572	卡通片系列-最游记	18元/3CD
ZM1227	卡通片系列-圣斗士星矢(冥王十二宫篇)	15元/2CD
ZM1146	卡通片系列-名侦探柯南续	20元/4CD
ZM0966	卡通片系列-蜡笔小新续	20元/4CD

编号	名称	价格/盘数
ZM1708	欧美畅销金曲	15元/2CD
ZM1706	经典情歌对唱2	10元/1CD
ZM1683	人在旅途2005-汽车音乐	15元/2CD
ZM1682	千禧花语-经典歌曲MP3	10元/1CD
ZM1673	经典情歌100首-欧美篇	10元/1CD
ZM1672	经典情歌100首-华语篇	10元/1CD
ZM1671	情歌对唱	10元/1CD
ZM1670	华语流行榜中榜	10元/1CD
ZM1667	迪厅舞曲大全	10元/1CD
ZM1658	动漫歌曲全收录	10元/1CD
ZM1651	怀念巨星MP3	10元/1CD
ZM1650	琼瑶影视原唱金曲全集	10元/1CD
ZM1637	世界经典游戏金曲全集	10元/1CD
ZM1620	华语流行音乐指南	10元/1CD
ZM1617	MP3儿童专用篇	10元/1CD
ZM1614	民歌经典	10元/1CD
ZM1611	国乐大全专辑一	10元/1CD
ZM1610	夜上海酒廊情歌	10元/1CD
ZM1609	瑜珈音乐200首	10元/1CD

编号	名称	价格/盘数
ZM1608	一人一曲成名曲(欧美篇)	10元/1CD
ZM1579	摇滚殿堂2	10元/1CD
ZM1578	黄金古典三百首	10元/1CD
ZM1577	一人一首成名曲(华语篇)	10元/1CD
ZM1555	最新影视歌曲风云榜-流行篇	10元/1CD
ZM1511	女人百分百	10元/1CD
ZM1482	葛莱美与奥斯卡经典全集	10元/1CD
ZM1481	劲爆热舞DJ王	10元/1CD
ZM0315	同一首歌-情歌经典	10元/1CD
ZM0077	MP3-罗大佑	15元/2CD
ZM1476	影视珍藏馆17-窈老西儿	18元/3CD
ZM1461	影视珍藏馆16-血玲珑	20元/4CD
ZM1421	影视珍藏馆13-失乐园	18元/3CD
ZM1303	影视珍藏馆7-④《永不放弃》《相约》	20元/4CD
ZM1299	影视珍藏馆6-4《凯旋在子夜》《出路》	18元/3CD
ZM1275	影视珍藏馆2-2-一场风花雪月的事	18元/3CD
ZM1206	经典日剧:美丽人生	18元/3CD
ZM1180	经典日剧:东京仙履奇缘	18元/3CD

更多...



语言教育.电子图书.电脑学习.软件工具.百科类

编号	名称	价格/盘数
ZM1707	汉语宝典-汉语电子大百科	10元/1CD
ZM1703	心理测评大全	10元/1CD
ZM1702	历史上的今天	10元/1CD
ZM1701	回到侏罗纪	10元/1CD
ZM1700	DIY全攻略	10元/1CD
ZM1699	精灵课表编排系统(1.5正式版)	10元/1CD
ZM1697	艺术与设计-世界视觉艺术精粹	15元/1DVD
ZM1696	艺术与设计-世界广告艺术精粹	20元/2DVD
ZM1695	口算心算速算100分高年级版	15元/2CD
ZM1694	口算心算速算100分低年级版	15元/2CD

编号	名称	价格/盘数
ZM1686	中国大百科全书电子版	25元/4CD
ZM1681	电脑实用工具2005	15元/2CD
ZM1677	打字王	10元/1CD
ZM1659	心跳&时尚-互联网爆笑动画集粹	10元/1CD
ZM1644	美国之音MP3听力直通车-国际要闻一	12元/1CD
ZM1640	挑战数学奥林匹克2(小学版)-入门篇	20元/3CD
ZM1634	新东方考研英语听力	12元/1CD
ZM1629	新东方四级听力课堂	12元/1CD
ZM1600	轻轻松松练五笔2004XP	10元/1CD
ZM1599	局域网总动员&宽带也疯狂	10元/1CD
ZM1583	七种武器系列-网页网站三驾马车	18元/3CD

编号	名称	价格/盘数
ZM1581	豪杰超级解霸3000	10元/1CD
ZM1566	体育明星全记录	10元/1CD
ZM1563	中西药辞典	10元/1CD
ZM1545	世界顶尖平面设计	15元/2CD
ZM1537	千术揭秘-扑克篇	10元/1CD
ZM1519	企业管理表格大全	10元/1CD
ZM1453	道经故事与历代名画	10元/1CD
ZM1380	新世纪青少年知识大博览	10元/1CD
ZM1152	数码河山成语词典	10元/1CD

电影风暴学英语系列和金庸原声朗读版系列

更多...



正普科技 客服QQ:1945577 咨询电话:010-62791133

上海:021-63608260 杭州:0571-28862105 成都:028-85233659 沈阳:024-23960699 哈尔滨:0451-87521218
广州:020-82329307 济南:0531-6558412 武汉:027-87851366 南京:025-86933186 福州:0591-83335046

网上零售



QQ购物:100282688 网上购物:www.2688.com 电话购物:010-62796688

★十万种正版软件、音像、图书,每天推出百种新品★全场商品件件低价★不满意就退换
汇款地址:北京中关村邮局005信箱 2688网店(收) 邮编:100080 请在汇款单附言中注明商品编号和联系电话

● 各地新华书店、音像店、购书中心、书城、软件店、各大连锁超市有售。 ● 诚征各地区经销商和软件产品。

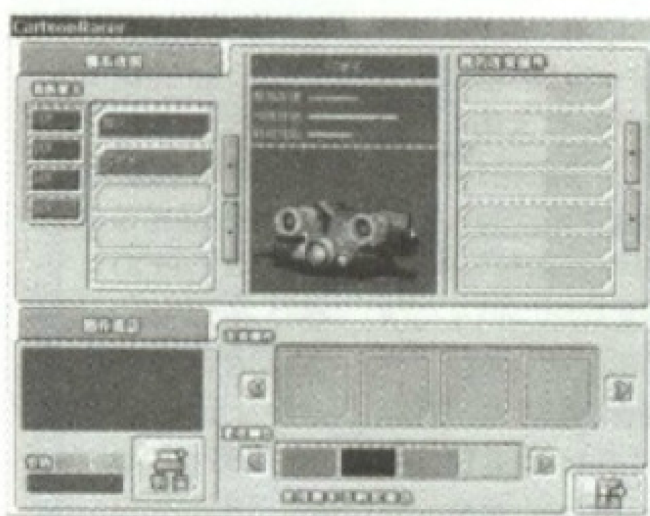
国内首款网络竞速休闲游戏

——《卡通赛车》

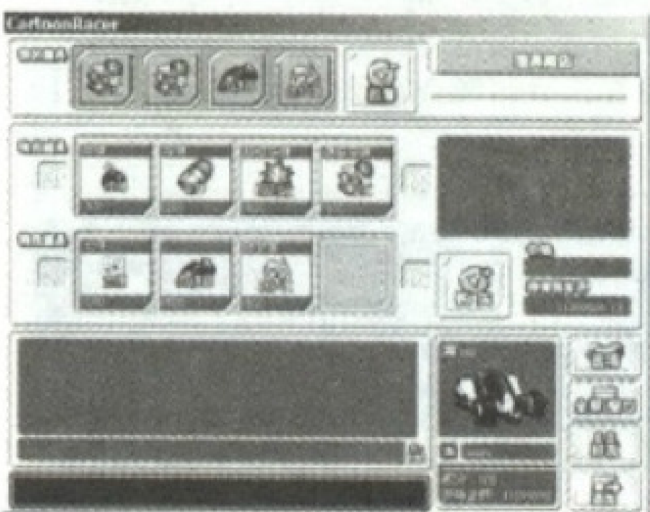
游戏之所以能给人带来乐趣，是因为很多游戏能让人在虚拟的场景下随心所欲地作出很多现实生活中无法做到的事情，完成现实中无法完成的任务，参与现实中无法参与的事件，人们只需要凭借自己的头脑和灵巧的手指，就可实现自己一个又一个理想。你可以说这些虚拟的事件毫无价值，但事实上，游戏确实放飞了人们心中的梦想，让我们体验到现实中无法体验的快感、欢乐、感动、悲伤……

体育竞技游戏是游戏的一种，它为人们安排了无数的虚拟对手或队友，在同样虚拟的场景中一决高下。原本需要多年苦练的体育项目，在游戏中你只需半小时就可完全掌握它的规则和技巧。当然，在游戏中，同样有高手和菜鸟的分别，有人玩得好，有人或许怎么都赢不了。但即便如此，游戏还是将所有学习、训练乃至无数汗水付出的艰辛统统浓缩了。你或许早已失去了成为一个足球明星的机会，你这辈子也绝对不可能再成为一个F1赛车手，但在游戏里，你什么都能做到……



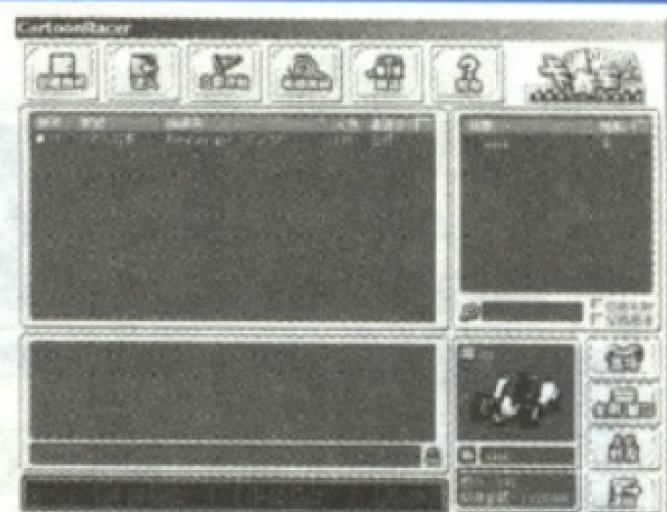


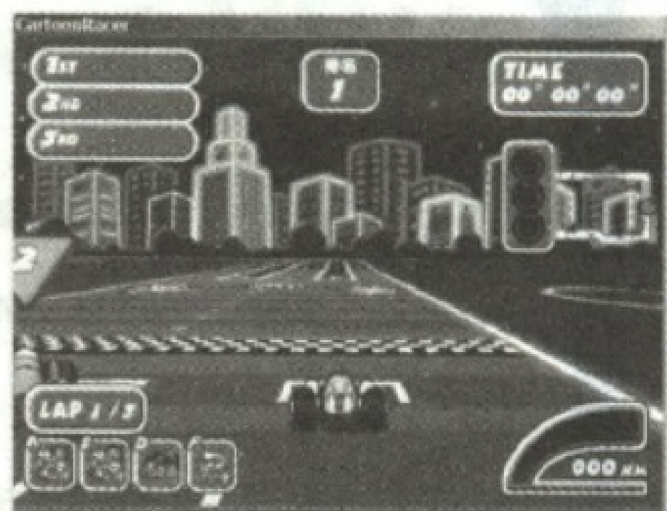




2004年末，新浪iGame率先推出第一款网络竞速游戏——《卡通赛车》！这是目前唯一一款以网络游戏存在的赛车游戏，甚至是第一款网络体育游戏。它完美地展现了赛车场上紧张、激烈、瞬息万变的场面，丝毫没有因为卡通的风格影响了惊险刺激的感觉。更重要的是，在这里，你面对的所有对手都是真实的玩家。他们有想法的差异、技巧的差异，甚至有心理素质的差异，这和真实比赛完全相同，不到最后一刻，谁也不知道冠军属于谁。

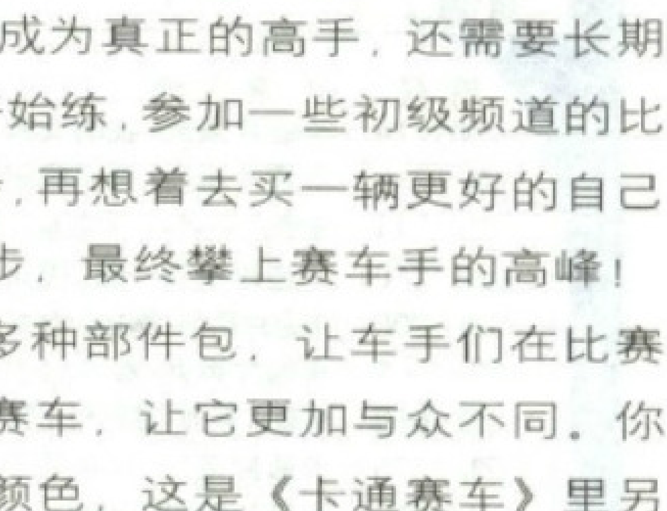
游戏中提供了多款赛车供你选择。刚进入游戏时，系统会让你在5辆免费车里选一辆，算是赠送给你的，驾上它你就可进入精彩纷呈的赛车世界了。这车当然不会太好，赛车手们需要不断地参加比赛，赢得比赛，赚更多的钱去购买更好的赛车。这是个漫长的过程，赛车手们就在这个过程里不断成长，终有一天会驾驶着最棒的赛车飞驰在卡通赛车的赛道上。

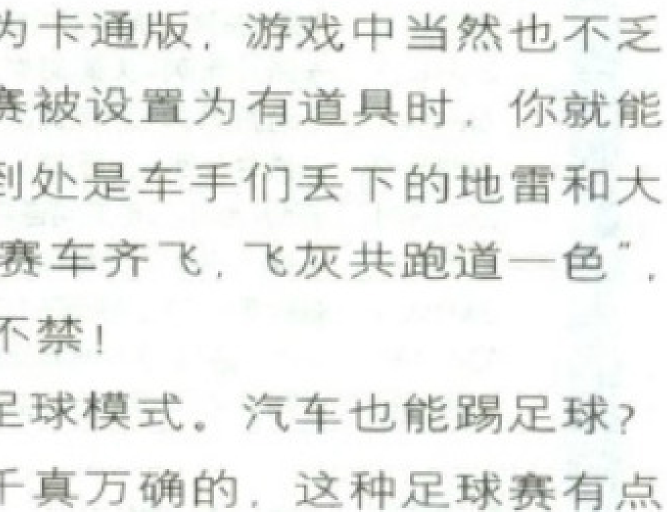


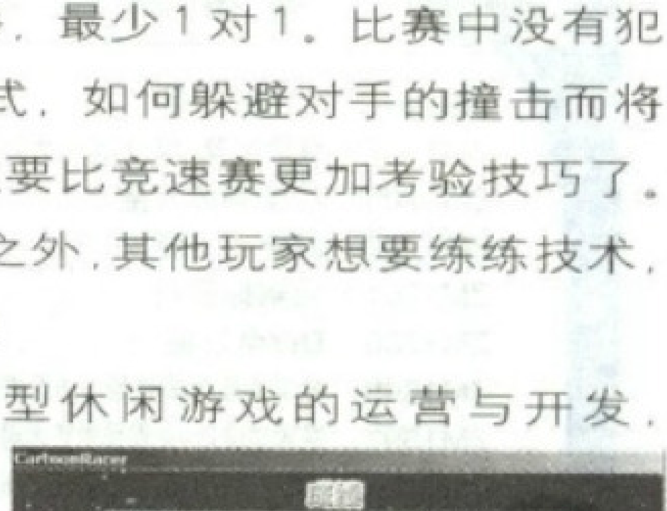




上面我也说过了，体育竞技游戏只是把学习、训练等过程高度浓缩了，但这不代表这个过程完全没有了，在游戏中，这个过程同样存在。当一个新手刚刚进入游戏，即便是给你一辆游戏中最好的车，相信你也不能对它进行很好的操控，因为高级车辆速度更快，需要更高的控制技巧，特别是在转弯处，很容易发生碰撞。所以，想要在《卡通赛车》里成为真正的高手，还需要长期练习。新手们可从初级车开始练，参加一些初级频道的比赛，等技术有了一定的进步，再想着去买一辆更好的自己喜欢的车来试试，逐渐进步，最终攀上赛车手的高峰！



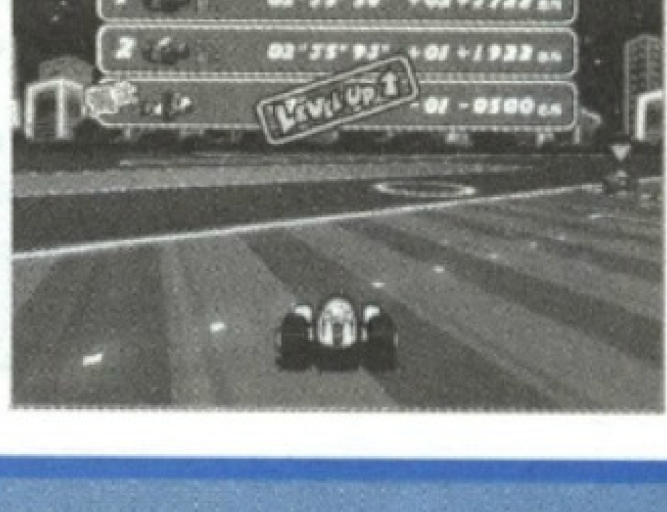




游戏中为赛车提供了多种部件包，让车手们在比赛之余，可尽情装扮自己的赛车，让它更加与众不同。你可为爱车刷上自己喜爱的颜色，这是《卡通赛车》里另一大特色！既然游戏风格为卡通版，游戏中当然也不乏一些幽默搞笑之处。当比赛被设置为有道具时，你就能完全感觉出来了，赛道上到处是车手们丢下的地雷和大便，比赛过程更是"导弹与赛车齐飞，飞灰共跑道一色"，场面激烈异常，让你忍俊不禁！

另外，游戏中提供了足球模式。汽车也能踢足球？听着也新鲜。不过，这是千真万确的，这种足球赛有点像室内小比赛，最多4对4，最少1对1。比赛中没有犯规，碰撞是唯一的抢球方式，如何躲避对手的撞击而将球一路送进对方的大门，这要比竞速赛更加考验技巧了。除了疯狂喜爱足球的玩家之外，其他玩家想要练练技术，也可来一把足球模式试试！

新浪iGame致力于大型休闲游戏的运营与开发，将陆续推出更多类似于《卡通赛车》的新鲜游戏，引导玩家们走出提到休闲游戏就想到棋牌游戏的误区，将真正的网络休闲游戏推向更多的玩家！



大众软件 Popsoft 10周年订阅大放送

WWW.POPSOFT.COM.CN

感谢广大读者对我们读者俱乐部的大力支持，也希望您对我们读者俱乐部在2005年的工作中多提宝贵意见。在此我们先向您表示感谢，同时也对您说声万分抱歉！因MP3数量有限目前只能满足最先订购的读者。我们也在积极筹备货源，争取早一天满足您的愿望。如果您等不及或有其他打算要求退款，请您打电话给我们，我们将及时给您办理退款手续。

再一次对您说声谢谢！希望您与我们一路同行！

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

业务种类：普通汇款 24小时到达汇款 4小时到达汇款 即时到达汇款；附加种类：入帐 邮购 附言

用户填写

收款人姓名：大众软件杂志社；汇款金额（小写）：¥16320

收款人地址（或开户局及帐号）：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

汇款人地址：北京市海淀区玲珑巷

汇款人姓名：张××　邮编 100000

附言：订阅2005年全年《大众软件》杂志

填写本单前请阅读背面用户须知，您填写本单后意味着您理解并接受须知内容。

邮局填写：汇票号码　汇款金额　汇费　手续费　收汇日期

经办员：　复核员：　检查员：

在本社订阅全年杂志可享受如下赠品



免费

方案一：金山毒霸6 1套



免费

方案二：大众软件笔记本 1本

在本社或邮局订阅半年或全年杂志可享受如下优惠：（每项1人仅限1套）



加20元



加20元

方案A：单机版游戏一套



加30元

方案B：立体耳机



加50元

方案C：时尚卡通摄像头



加50元

方案D：键盘鼠标套装



加100元

方案E：手写板



9折

原价24元
折后价21.6元
（邮寄挂号加收5元）
《大众软件》游戏剧场精华本

10周年订阅大放送

2005年将是《大众软件》创刊10周年，为感谢广大忠实读者，凡订阅2005年《大众软件》半年或一年的读者，即可参加"10周年订阅大放送"活动。

详细办法如下：

请您在订阅回执单上注明订阅时间和选择礼品、购买产品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。物品种类和数量有限，先订先选，送完为止。

礼品将在2005年3月1日前全部寄出。

邮寄地址为：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

邮编：100036　信封封面请注明"10周年订阅大放送"活动

咨询电话：010-88118588-8000

凡在我社直接订阅半年或一年的读者，将直接成为《大众软件》读者俱乐部会员。会员将享受如下服务：

1、定期为俱乐部成员提供价格优惠的商品。
2、定期为俱乐部成员提供免费赠送游戏点卡或软件。
3、不定期为俱乐部成员赠阅最新新产品宣传品及行业资讯。
4、不定期为俱乐部成员提供游戏客户端或游戏海报。
5、优先采纳俱乐部成员提供的优秀稿件，稿酬优厚。
6、优先参加大众软件杂志十周年活动及相关活动。
7、全年订阅价为人民币163.20元，半年订阅价为人民币81.60元。
8、请将汇款单复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。
9、如需参加优惠购买活动的读者，请将相应邮购款一同汇到我社。
10、如需挂号或其他特殊邮寄方式请将款项一同寄到我社。
11、请勿在信中平寄现金，如因此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

如读者需参加大众硬件读者俱乐部活动的请参照2005年01期大众硬件杂志中的征订广告。

中国电脑游戏产业报告2004



■本刊编辑部·记者部联合策划

序言

亲爱的读者你们好，正如你们所熟悉的，一年一度的中国电脑游戏产业报告又在新一年的第一期《大众软件》“专题企划”栏目中刊出了。这已经是我们的报告第4次与读者您见面了。

它每一次都比上一次更成熟。

近一年多来，很多单位、媒体和调查机构，都陆续推出了针对这个产业的报告，很多人也主动地向我们讨教经验。我们在不吝赐教的同时也感叹于这个行业的发展变化。这种变化并不一定都是好的，但不管怎么说，毕竟游戏这个行业也孵育出了亿万巨豪，鸡窝里也能飞出金凤凰！在惊呼之后，而各种趋之若鹜的行业分析报告的出现，也是很自然的事，它们代表着大家对这个行业的关注。

然而我一直坚信，只有我们的这份产业报告的数据是最真实的，最精确的。

要问我为什么？

原因很简单。

我们记录这个行业已经10年了，我们不是趋之若鹜的人。

我们是创始者。

目录

产业背景及制作说明



产业背景及制作说明

当古罗马伟人恺撒到达埃及的领域时，面对身前和身后的广阔土地，他兴奋地说：vini、vedi、veci（我来了，我看见了，我征服了）。

当我们走过2004年的征途，面对过去和未来中国游戏产业的烽火狼烟，我们能说什么呢？

我来了，我看见了，我晕过去了。

游戏在中国一直扮演着一种奇怪的角色，作为当前IT行业拉动经济增长的两个火车头之一，在它兴旺蓬勃发展的同时，社会舆论对它的口诛笔伐也愈演愈烈。在2004年，网络游戏企业在中国获得了前所未有的发展，它身上这种矛盾的特色却体现得更加明显。虽然无论对管理者、生产者还是消费者来说，游戏产业所带来的巨大GDP增长和就业需求都充满了诱惑力，但当他们口袋里揣满了游戏产业发展带来的实惠时，面对无端泼向游戏产业的脏水，很少有既得利益者挺身而出，为被妖魔化的游戏产业分辨是非。大家都明白，对于目前完全靠市场拉动的游戏产业来说，一旦获得合适的阳光雨露，会出现怎样的爆炸性场面。但面对无序管理下肆意扩张可能出现的后果，谁都不愿意负责。所以，就由着游戏在流言者的口中上刀山下油锅吧。至于真正阻碍企业有序高速发展的糟糕环境，则没有人愿意，也没有人敢去质疑和改善，有多少人操心过至今扭扭捏捏无法生效的游戏分级标准。也许产业的起飞阶段都需要牺牲品，游戏产业只不过不幸地恰逢其时。

2004年有两家游戏企业朝觐了互联网公司的麦加圣地NASDAQ，在兴奋之余，我们也可以疑惑地问：为什么是盛大和九城？为什么只有他们？为什么他们都在上海？是什么让上海成为中国游戏产业发展的核心基地呢？这是个复杂的命题，即使我们曾经多次采访过上海的游戏企业和环境、看到过上海市政府和消费者对于游戏的努力和支持，但我们还是无法找到答案。相信2005年，还会有游戏公司越过重洋进入NASDAQ的圣地。当然，更多的质疑和争论同样会随之滚滚而来，至于影响行业发展的到底是什么，估计还会隐藏在巫山的云雾中。我们希望在行业越来越明媚的阳光照耀下，它能早日现出原形。

我们即将在这个专题中看到的，是本刊2004年产业报告的摘要版，我们将很快推出出独立本的完整版，以飨对我们这份报告感兴趣的读者，也欢迎业内厂商索取指正。

数据收集及分析方法

本次报告调查取样期限：2003年12月－2004年12月。

数据采集：

1.安排调查人员直接向厂商索取销售数据及企业资源信息。无法得到厂商数据或厂商拒绝提供数据的，通过其他相关途径了解。

2.通过大型渠道商和游戏销售商务网站，取得产品销售数据及比例，并进行比例加权。

3.通过大规模的网络和网吧调查，了解各地网络游戏运营情况，填写调查问卷，并对各地零售网点进行定期抽样点卡销售调查。

4.安排调查人员对业内重要公司及从业者进行广泛深入的采访。

5.收集整理全部行业内重要媒体中刊登过的重要信息。

计算方式：

为了计算出最精确的2004年游戏市场的市场规模，我们采取了几种不同的计算途径。

1.根据网络游戏代理运营商提供的游戏品种、销售数量、在线人数，以及网络游戏的平均点时费用等，推算市场总额。

2.通过经销商渠道提供的数据比例计算网络游戏全年销售总额。

3.通过信息员在全国各大城市的零售网点抽样调查提取有效数据，对上述几套数据进行核对计算。

4、根据上市网络游戏企业公布的财报所提供的数据，对上述几套数据进行核对计算。

全年重要事件新闻回顾

2月，九城取得《魔兽世界》中国大陆独家代理权。

3月9日，天晴数码《信仰》与《指环王3》电影捆绑宣传，在电影播放前播放15秒《信仰》广告（150万元买断广告权）。

4月，“深入打击私服外挂专项治理工作会议”在上海召开。新闻出版署、信息产业部、国家工商行政管理局、国家版权局、全国“扫黄打非办”对工作进行总结。

4月，天晴数码宣布将携《幻灵游侠》、《征服》、《信仰》、《机战》和《天空物语》参加2004年的E3，并将引入“制作人制度”到公司管理部分。

5月13日，盛大在纳斯达克上市，逆势上扬，收盘价12美元。

6月16日，第三届中国电子竞技大会（China Internet Gaming，简称CIG）正式拉开帷幕。

6月30日，内地原创网络游戏首度进军中国台湾省。6月30日，智冠科技董事长王俊博与初次到台的金山公司董事长求伯君于“剑侠两岸新情缘，智冠·金山霸天下”记者会上签约，金山公司西山居工作室《剑侠情缘》系列在线游戏产品，将由“游戏新干线”负责台湾省的运营。

7月，应团中央主管的中国青少年网络协会的邀请，《大众软件》杂志社参与拟定了国内第一份“游戏分级制度草案”。将游戏按照玩家的年龄段分为4个等级，包括普通级、指导级、专家级和研究级。该草案将由中国青少年网络协会联合相关主管部门共同推出，使之成为全国性的规范标准。

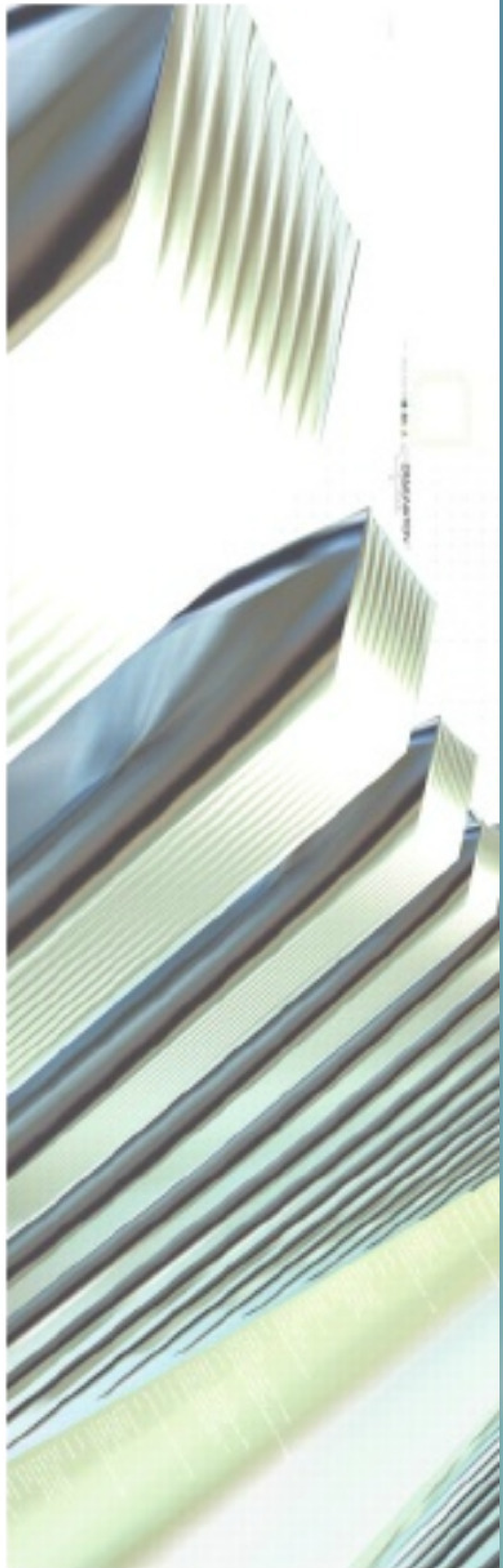
8月3日，世嘉中国事业战略发展会与8月3日下午在上海四季酒店举行，标志着中国网络游戏市场的迅猛发展已被这些世界游戏巨头重视。此次展会世嘉高层均前来助阵，并展示了即将在中国推出的3款网络游戏。《CT赛车Online》中国代理权由上海天纵网络获得。《梦幻之星Online——蓝色脉冲》由朝华数字娱乐代理。《莎木Online》由上海天之图科技代理。

9月，WCG选手几乎全遭拒签，中国代表队仅有两名选手前往旧金山。

10月4日，第二届ChinaJoy数码互动娱乐展在新国际博览中心举行。

10月6日，在升技公司举办的“费特拉提长城DOOM3百万挑战赛”上，21岁的四川小伙子孟阳（ID：RocketBoy）打败世界顶级DOOM3高手费特拉提（Fatality），赢得100万元人民币的奖金。

10月29日，中共中央政治局常委李长春一行来到了北京展览馆，参观了正在这里举行的第二届中国国际网络文化博览会。他的这次参观对于中国游戏业来说具有了特殊的意义，这是中央一级的国家领导第一次近距离与网络文化及游戏产业接触。



单机游戏市场整体分析

2004年中国（大陆）单机游戏种类和数量情况分析

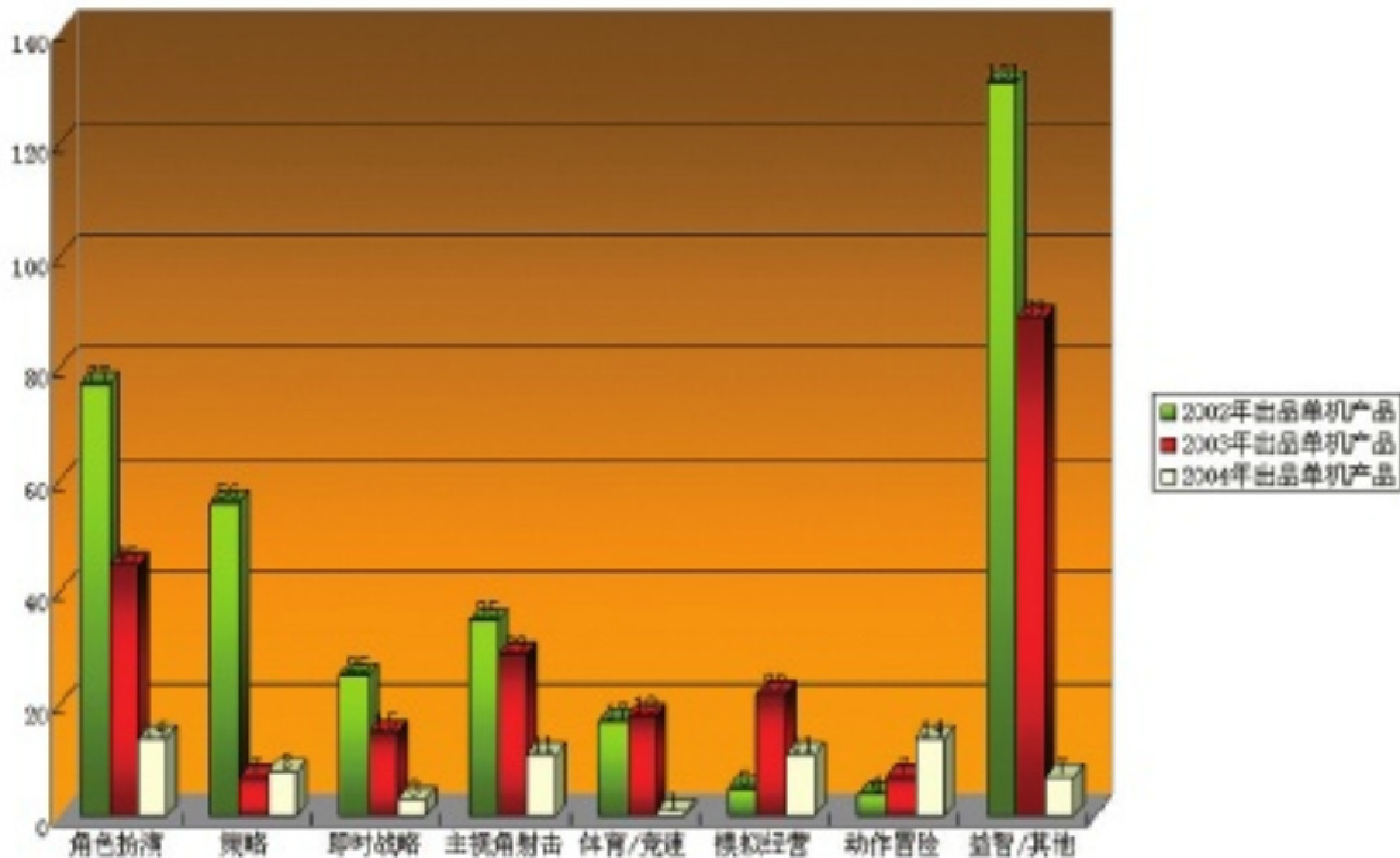
虽然2004年在中国正式出版销售的单机游戏产品总数有201款，但其中仅有69款是2004年当年出品的，其余132款产品均为在2004年持续销售的单机产品，这些产品多以廉价版的形式出现在市场上。由此图可以看出，2004年的单机产品出品数量相比2003年有了显著的减少。2003年出品单机产品总数为232款，2004年单机产品出品数量相比去年减少了70%。而以中国大陆地区为主导开发的新品仅有《复活——秦殇前传》和《仙剑奇侠传三外传——问情篇》等寥寥数款。

产品数量，特别是开发数量的减少，或许能从一个侧面有力地反映出单机游戏开发人员的流动变化。它发应出代理商和开发人员的整体流失所导致的单机市场萎缩。目前国内的单机代理企业均缩小人员编制，或等待熬过这一市场低谷期，或寻找新的转型机会。

从官方提供的销售数据及我们的调查了解，《轩辕剑外传——苍之涛》、《仙剑奇侠传三外传——问情篇》、《真倚天屠龙记》等3款武侠RPG销量均在10万-20万套之间。《复活——秦殇前传》、《富甲天下四》、《反恐精英——零点行动》、《使命的召唤》等4款产品的销量均在5万-10万套之间，从销量上我们可以看出真正能吸引国内玩家购买正版的产品，除去游戏品质的影响因素外，类型上也非常集中，体现了国内玩家对单机产品的关注焦点。

从产品类型上看，今年的电视游戏平台移植作品显著增加，《指环王》、《波斯王子》、《鬼武者》等典型的动作冒险类电视游戏均出现在电脑平台上，这与电脑硬件机能的发展有密不可分的关系。在动作冒险游戏增加的同时，即时战略游戏类型萎缩到仅剩3款。主视角射击游戏在2004年以来继续延续了2003年的流行趋势，不过其中大部分不适合在中国发行，今年国内发行的主视角射击游戏一共有11款。角色扮演游戏有14款，而模拟经营类游戏也有所回升，共有11款。而很多游戏在类型上进一步模糊化、交叉化，动作、冒险、射击、策略等成分均交融在一起，这也是游戏在软件发展方面的一种趋势。

2002年~2004年单机游戏出品比例（单位：款）



单机游戏市场整体分析

2004年单机游戏市场总规模

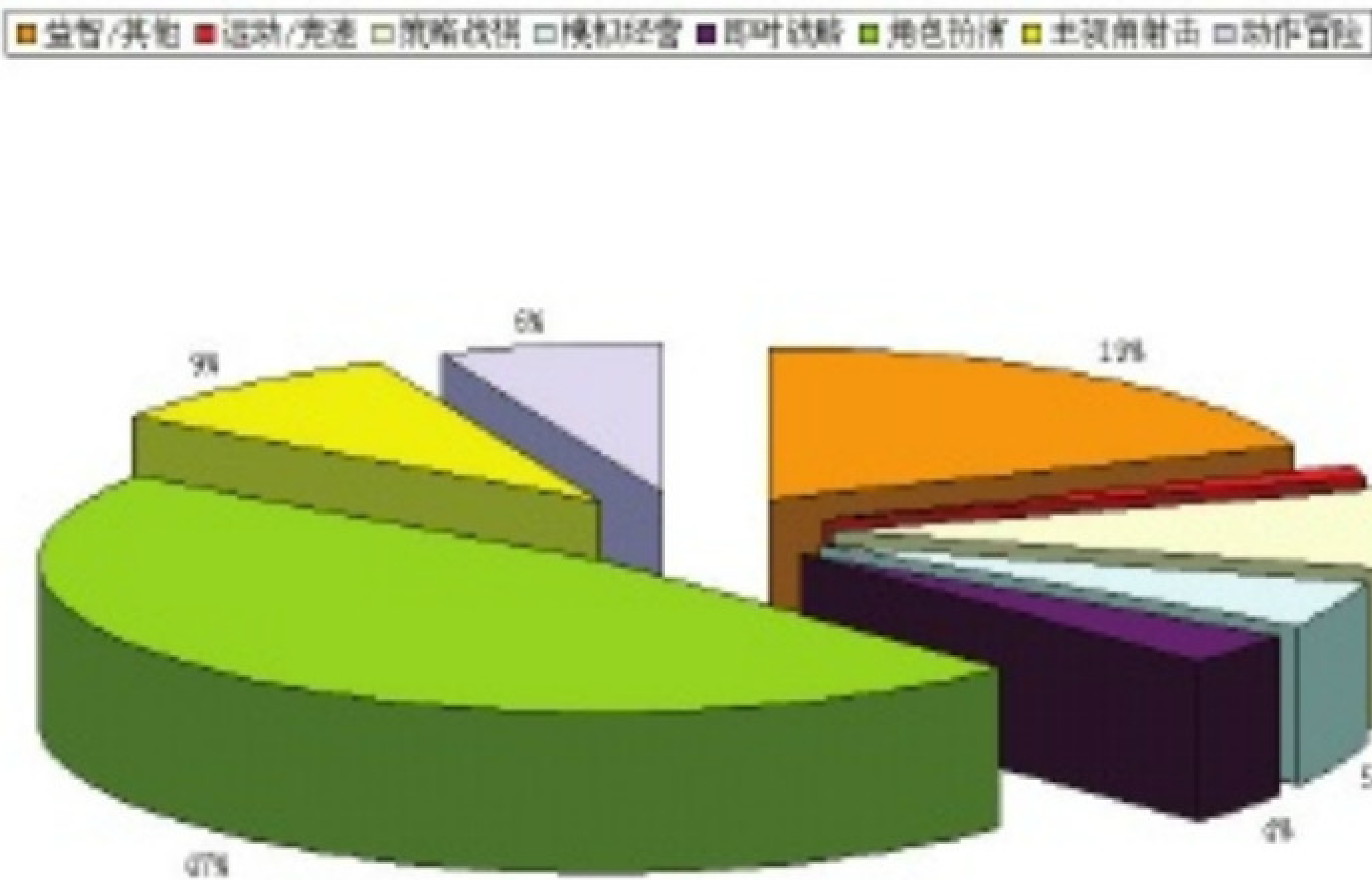
根据我们从单机代理发行商及渠道商两方面得到的数据统计分析，2004年单机游戏市场总额为2.77亿元人民币，其中2004年当年出品新游戏的市场额仅为1.03亿元，相对于2003年3亿元人民币的市场总额，同比下降了65.7个百分点，这一下降形势对于中国游戏业的发展而言，不容乐观。

此图是2004年国内主要的单机游戏类型的市场份额比例。这一比例是我们按照2004年全年共201款产品的总类型及销量分析得出的。

其中我们可以看出，在中国市场上，角色扮演类单机游戏占据了市场总额的47%，显示了其在中国市场上不可替代的主流地位，同时也显示了中国玩家的受众趋向。

益智类游戏的市场额占到了市场总额的19%，创造年产值0.53亿元。益智类游戏轻松简单，容易上手，而且其开发成本相对较低，所以许多非专业玩家都是它的用户群。

2004年单机游戏市场份额分析



主视角射击类游戏的市场额占到了市场总额的9%，动作冒险类游戏的市场额占到了市场总额的6%，这两大游戏类型在前几年的调查中显示，它们并不是中国玩家的主要购买选择对象。这一数据的上升，表明了几点原因：一是CS经久不衰的热潮推动了主视角射击游戏的普及，其次是优秀的电视移植游戏的出现，吸引了原有的单机游戏玩家。

在今年，动作竞速类游戏的市场总额只占2%，这与北美市场上运动类游戏大行其道的现象形成了鲜明的对比。

2004年国内主要单机代理商及产品一览

公司名称	产品总数	2004年新品数	代表产品
奥美电子	17款	8款	地面控制 II
光谱博硕	16款	11款	万夫莫敌——圣女传
寰宇之星	13款	4款	仙剑奇侠传三外传——问情篇
阳光娱动	10款	6款	二战风云——胜利大逃亡
上海育碧	12款	12款	波斯王子
智冠科技	11款	11款	四大名捕之铁手
新天地	12款	6款	海滨嘉年华
游戏之星	2款	2款	指环王3——王者无敌
空间互动	3款	3款	恐惧杀手

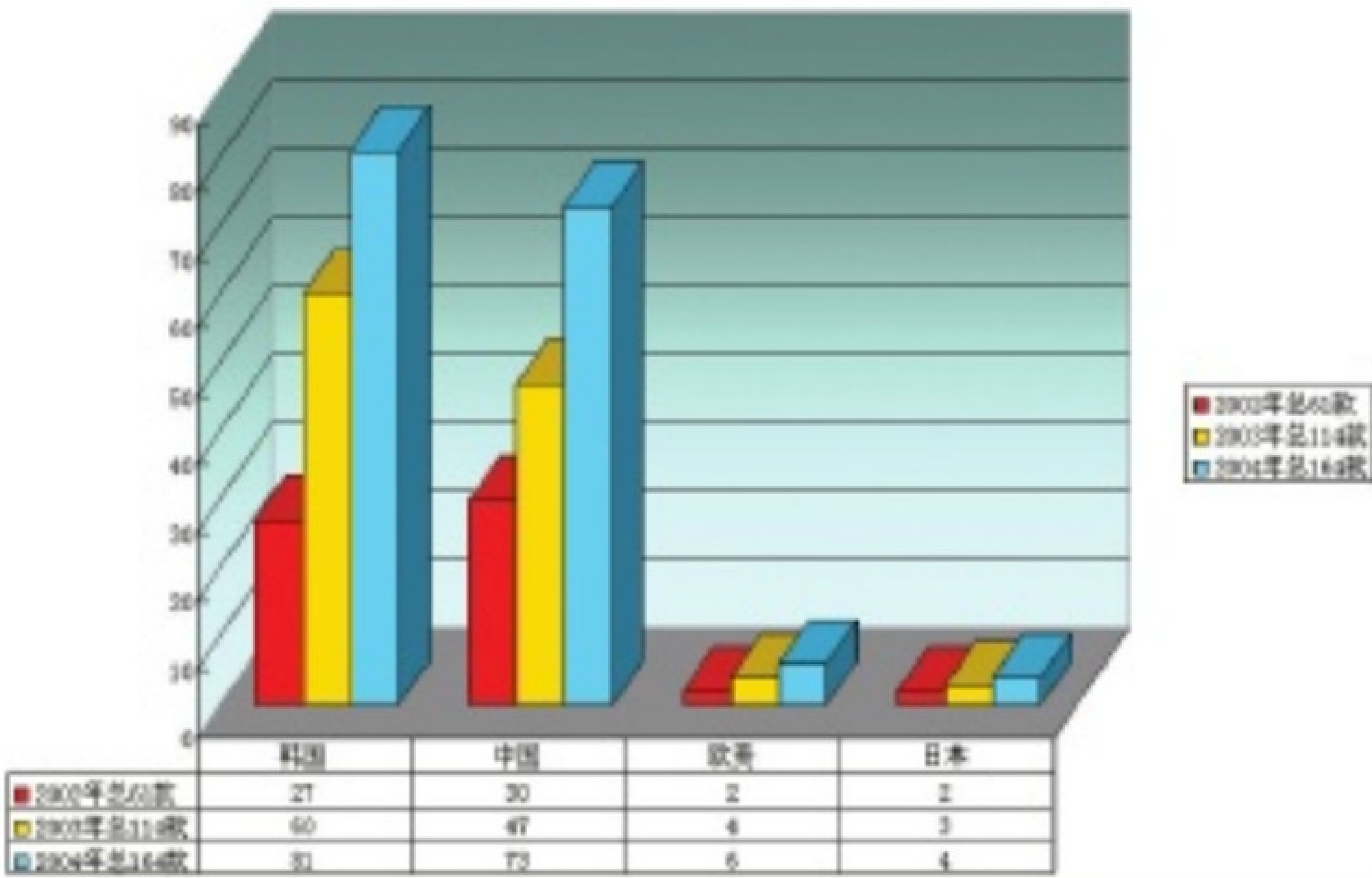
注：只代理持续销售产品的公司未列入其中。

网络游戏市场整体分析

2004年网络游戏产品结构分析

经过统计，2004年全年中国大陆正式运营的网络游戏有164款。其中国产网络游戏73款，欧美开发游戏6款，日本开发游戏4款，韩国开发81款。

2004年网络游戏开发商分析表（单位：款）



在这164款游戏中，已经收费的网络游戏有76款，其中26款是今年开始收费的。目前网络游戏的收费步伐越来越快。虽然在政府有关部门有意识的扶持下，国产网络游戏开发能力不断增强，但某些游戏开发周期不断缩短，有些团队不具备完全开发完成一款网络游戏的经验，在经过短短3个月左右的测试期，便匆忙将产品推向市场，这不仅造成了网游市场产品质量的下降，也终将造成整个行业的恶性循环以及行业资源的重复耗损。如果中国的网络游戏行业照这样的趋势发展，那么它虽然在发展，但发展的成本太高了。如果没有政府的大力扶持，那么今天我们看到的这个开发商比例表格就决不是这个样子。

2004年《大众软件》信息员网络游戏点卡零售情况抽样调查

我们在这里特节选本刊部分信息员11月在各地抽样调查到的各地区点卡零售情况。由本刊分布在各省市的信息员提供的这些调查资料，为我们核实网络游戏的市场规模提供了相当有效的校准参考系数。

11月1日-11月7日

武汉理工大学东院大学生服务中心

游戏名称——卡类型	【价格】	本周销售数量（单位：套）
《奇迹》——点卡	【28元】	4
《奇迹》——包月卡	【46元】	2
盛大游戏卡	【10元】	13
盛大游戏卡（定价30元）	【29元】	7
《传奇世界》包月卡（定价45元）	【43元】	4
网易一卡通150点	【15元】	11
网易一卡通300点	【29元】	7
《传奇3》720点	【34元】	3
《传奇3》包月卡	【43元】	6
WGS石器时代会员卡300点	【14元】	2
《魔力宝贝》450点	【28元】	4
《剑侠情缘》150点	【10元】	9
《剑侠情缘》600点	【33元】	6

沈阳大东区东北大马路卓越报亭

游戏名称——卡类型	【价格】	本周销售数量（单位：套）
《梦幻西游》点卡	【12】	4
《魔力宝贝》点卡	【9.9】	3
《A3王道》客户端	【3】	12
《仙境传说》点卡	【9】	1
《梦想》点卡	【10】	1
《剑侠情缘Online》点卡	【6】	1
《传奇3》点卡	【10】	2

郑州市金水区文化路北段实验中学附近书报亭

游戏名称——卡类型	【价格】	本周销售数量（单位：套）
《刀剑Online》300点	【14元】	3
网易一卡通150点	【14元】	9
《奇迹》450点	【27元】	11
《奇迹》包周卡	【14元】	3

郑州市二七区京广路洁云路北段中州大学附近书报亭

游戏名称——卡类型	【价格】	本周销售数量（单位：套）
《刀剑Online》300点	【14元】	2
网易一卡通150点	【14元】	16
《奇迹》450点	【27元】	8
《奇迹》包周卡	【14元】	0

11月8日-11月14日

沈阳沈河区文艺路沈阳日报报亭

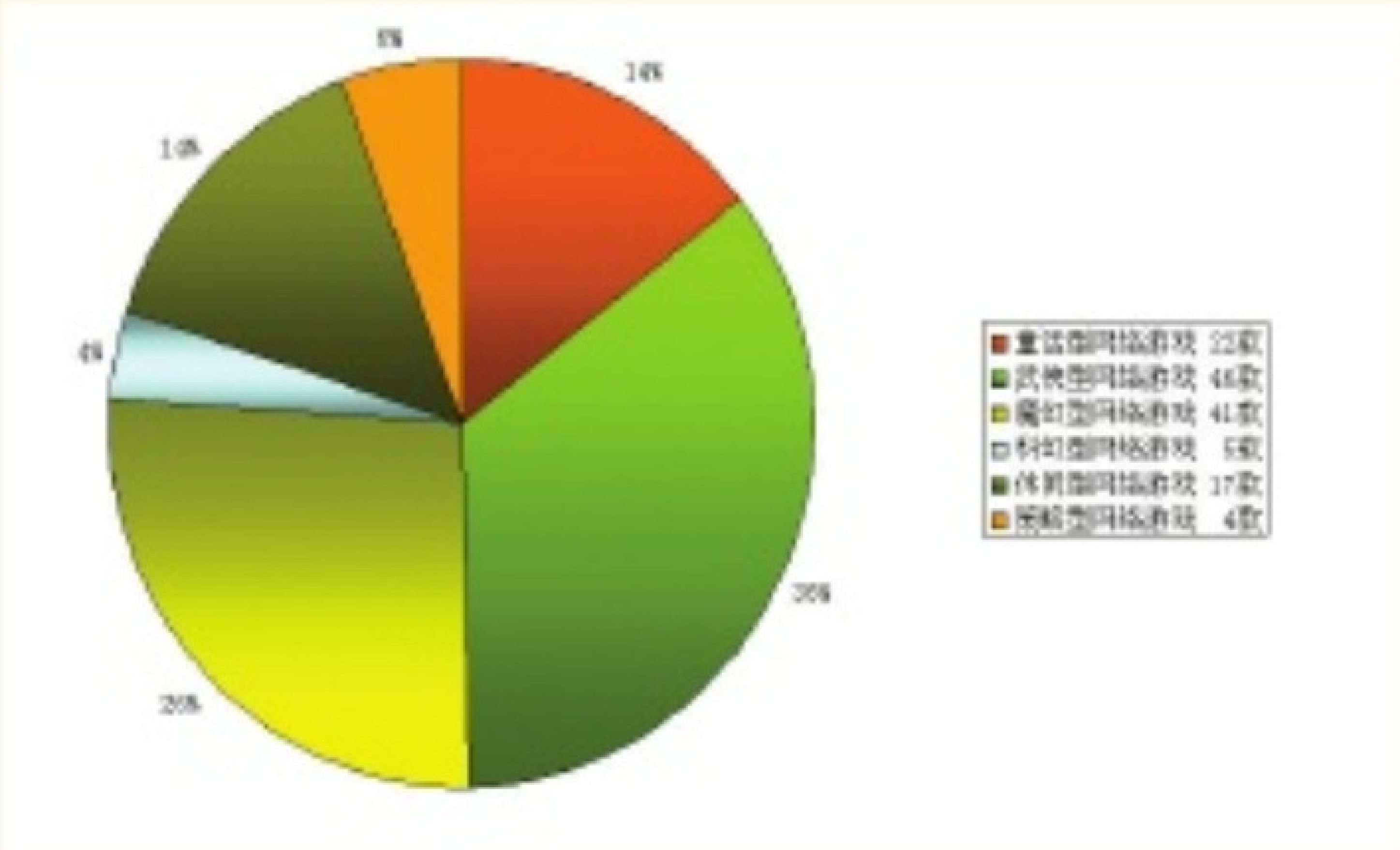
游戏名称——卡类型	【价格】	本周销售数量（单位：套）
《魔力宝贝》点卡	【9.9】	4
《梦幻西游》实卡	【12】	4
《A3王道》客户端	【3】	16
《梦想》点卡	【10】	2
《剑侠情缘Online》点卡	【6】	2
《传奇3》点卡	【10】	3
《天堂Ⅱ》点卡	【10】	1

网络游戏市场整体分析

2004年网络游戏产品类型分析

从上图可看出，2004年中国网络游戏类型依然乏善可陈。164款游戏中有98款武侠类及魔幻类游戏，占总数的60%。这其中童话（可爱）型网络游戏数量为23款，与2003年的21款几乎持平。休闲类（含大型休闲游戏社区）网络游戏有23款，占到总数的16%。休闲类游戏近一年来有复兴的趋势，这也是由于目前休闲类游戏在韩国取得了很好的营收有关。早在数年前网络大潮刚刚兴起时，休闲游戏社区曾风靡一时，但因其缺乏足够清晰的收费模式，所以又一度消沉。事实证明，休闲类网络游戏正如益智类单机游戏一样，有广大的受众群，特别受到女性玩家及办公室职员的欢迎，不过目前单独依靠休闲游戏平台，还不能吸引足够稳定的付费用户群。在我们的调查中也证明了这一点。

2004年网络游戏类型分析图（单位：款）



另外，2004年上市的国产网络游戏，没有产生一款像样的具有实力的作品。目前在测试中的若干款国产网络游戏，不知在未来是否能成为这个行业新的赢利增长点。

2004 年《大众软件》信息员网络游戏点卡零售情况抽样调查

11 月 8 日 -11 月 14 日

武汉理工大学鉴湖校区路边小摊

游戏名称——卡类型	【价格】	本周销售数量（单位：套）
《奇迹》点卡	【27元】	4
《奇迹》包月卡	【46元】	1
《剑侠情缘》150点	【10元】	4
《剑侠情缘》600点	【34元】	2
盛大游戏卡10元	【10元】	3
盛大游戏卡30元	【29元】	4
盛大游戏卡45元	【43元】	1
《传奇3》720点	【34元】	2
《传奇3》包周	【12元】	2
《传奇3》包月	【44元】	4
网易一卡通150点	【15元】	4
网易一卡通300点	【27元】	3

2005 年即将投入运营的部分网络游戏

游戏名称	类型	开发商	运营商
LastChaos	魔幻	NAKO	联梦活力
魔兽世界	魔幻	暴雪娱乐	第九城市
莎木 OL	现代	SEGA	天图科技
铁血三国志	武侠	北京华义	北京华义
三国豪侠传	休闲	盛大网络	盛大网络
神曲	奇幻	北京朗金	亚讯时代
天空物语	幻想	天晴数码	天晴数码
快乐西游	奇幻	第九城市	第九城市
传说 OL	奇幻	锦天科技	锦天科技
奇缘	幻想	圣堂科技	圣堂科技
XoKe	社区	圣堂科技	圣堂科技
天骄 II	奇幻	目标软件	目标软件

信息员反映的部分问题摘录：

湖北信息员陈冰：武汉出现名为onecard 的代理冲值卡，能冲值《大话西游》、《传奇》、《奇迹》等各类网络游戏卡，有售价 10 元和 35 元两种。11 月 15 日 -21 日，冲值《泡泡堂》为主要目的的盛大游戏卡销量上升，改版后的《泡泡堂》不仅人气更旺，推出的“更衣室”以及其他的道具更是让点卷的消费快速上升。

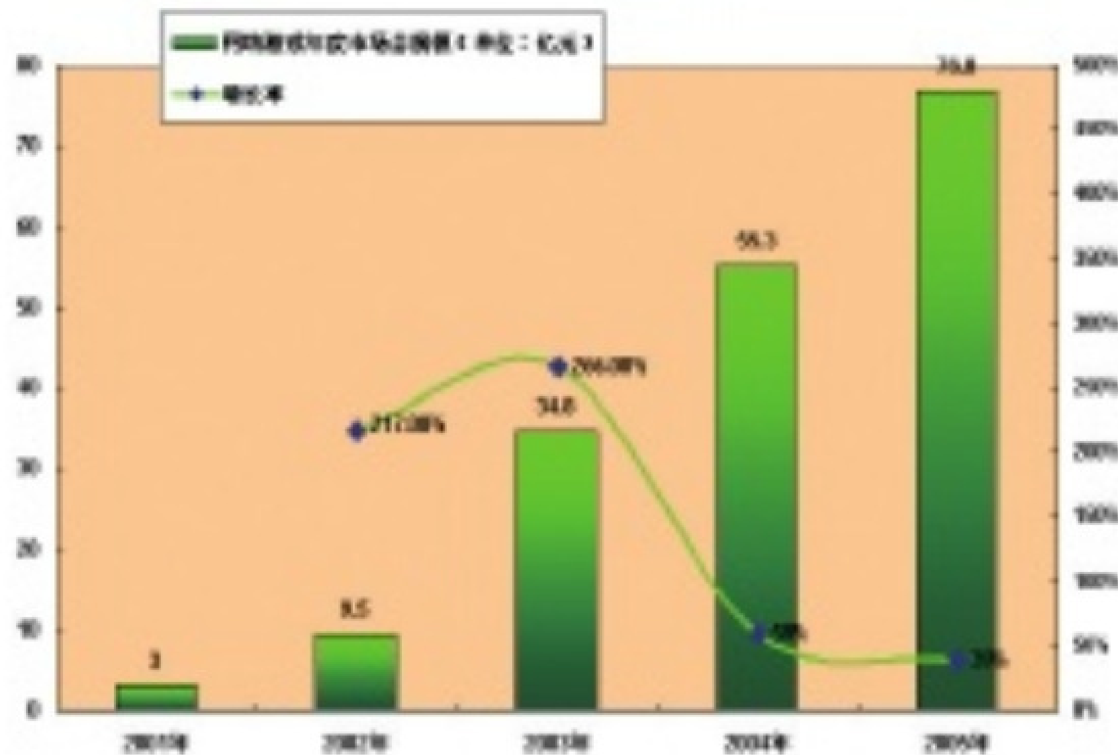
辽宁信息员姜威：《传奇2》及《传奇世界》大都在网吧用虚拟卡充值，所以调查的两家报亭都没有看到实卡。点卡还是越便宜卖的越好，《A3 王道》客户端 11 月降价后表现突出，很多人购买。而一些游戏的特别礼包也很吸引人，虽然很贵，但是也有人预定。2 家报亭基本上销售的点卡有 10 几种，都是现在网吧里出现时间很长、很火的游戏，新游戏点卡的出现率还不高，所以吸引报亭购买新游戏点卡还是网游公司需要重视的，报亭一般不进无人问津的新网游点卡，所以渠道推广是很重要的问题。

北京信息员陆明：我所在丰台区调查的报刊亭，网星《魔力宝贝》450 点（30 元）点卡的销量很高，其中一家报亭每天能卖到 5、6 张，《仙境传说》也很不错，每天能卖 2、3 张。这种情况已经持续了一个阶段。而据店主反映，像《奇迹》、《热血传奇》这样的游戏销量近半年来有所下降。

网络游戏市场整体分析

2004年网络游戏市场总规模分析

网络游戏年度市场总额（单位：亿元）



同往年一样，在计算2004年网络游戏市场的总规模时，我们同时通过几种不同的途径去计算总值。一方面我们根据网络游戏代理运营商提供的游戏在线人数，以及网络游戏的平均点时费用，计算出目前网络游戏的全年总销售额。另一方面，通过渠道经销商提供的相关数据来分析不同网络游戏所提供的在线人数及点时费用数据的正确与否。而各地信息员对网吧和零售网点的调查则为我们核对及验证数据的真实性提供了可靠的佐证。这其中由于网易和盛大两家公司并不通过现有的几大经销商进行计费卡的销售，所以我们又根据两家公司的财报及计费卡的点时价格重新计算了两家公司收费游戏的平均在线人数，通过其与网络游戏总在线人数的比例，来核实2004年网络游戏市场的总额，在这个核实过程里参照了信息员所提供的数据。

最后我们计算出，2004年中国网络游戏平均在线人数总和为281万人，比2003年增加了104万人。

盛大、网易2家公司年度总营收占全年网络游戏市场总额的43.4%。这一数字比我们通常想象的占有率略低。本刊信息员的调查也显示出，年初和年末国内市场上的网络游戏受欢迎的程度变化很明显。

运营商收入，再按照通常的折扣率计入渠道经销商的收入，我们最后得出：

2004年中国网络游戏年度产业市场总额为55.3亿元人民币。较2003年市场增长率为59%。

本刊在2003年电脑游戏产业报告中，曾对2004年市场总额做了一个预估数字：61.2亿，关于这一数据与今年市场总额之间的差值，我们会在2004年网络游戏用户分析中作出分析。

今年，经过我们的统计，每月在网络游戏上消费上超过60元的用户的比例，从去年的16.08%下降到11.74%。由此可见，网络游戏总用户的总数虽然扩大了，但个人在网络游戏上的消费水平也随之降低了。我们根据各公司的数据分析，在2005年，MMORPG的消费能力将基本达到饱和，用户增长速度将放缓。但另一方面，根据对盛大公司等几家游戏运营商的财务分析我们发现，今年市场上的的休闲娱乐类网络游戏收入已接近整个市场游戏业务总营收的20%。再考虑到新增网民的因素，我们结合CNNIC的统计数据，我们预计明年网络游戏市场的增长率约为39%，市场总规模将达到76.8亿元人民币。

2004年网络游戏用户分析

根据今年对76款收费游戏点时资费的调查，中国大陆地区网络游戏的平均费用下降了0.2－0.15元/小时。根据信息员的零售渠道抽样调查，目前同时销售点卡和月卡的游戏中，点卡、月卡消费比例约为6.5：3.5。另据《大众软件》2004年度读者调查统计分析报告的数据显示，只有33.74%的玩家每月在网络游戏上的消费超过了30元。更有接近30%的用户没有在网络游戏上的消费为0。我们分析这其中有两大原因，一是2004年有一大批游戏投入了测试，玩家可选则的范围较大，其中出现了一批专门玩公测网游的玩家群体。同时，因各种原因今年很多网游都延长了内测和公测时间，也在一定程度上影响了玩家群体的消费欲望。二是休闲游戏的崛起，带动了更多的人进入网络游戏的娱乐环境，但同时也将消费心态压低。根据以上分析，结合点、月卡目前的销售比例和今年总体游戏数量，假设每个玩家同时在玩3款游戏，2004年中国网络游戏玩家的总数量以最保守估算也已经超过3000万人，我们计算已达到3500万人以上。这个数据也与2004年CNNIC调查数据基本吻合（CNNIC2004年6月最新数据，我国网民8700万，上网娱乐占34.5%。）。

预期明年因休闲游戏市场进一步扩大，虽然在产值上的影响不大，但参与网络游戏整体人数将会有较大的增加，而传统的网络游戏的人群增长将会较为缓慢。

2004年收费网络游戏（共76款收费）虽然总数上比2003年（共62款收费）增加了14款。但是实际上从2004年开始收费的网络游戏有26款（如下表），也就是说目前我们能够明确确认的2004年已经停止运营的游戏共12款，它们是：《神泪》（创驰软件）、《武魂online》（优邦科技）、《天煞》（华网汇通）、《天剑.net》（昱泉国际）、《成吉思汗》（盘古软件）、《遗忘传说》（依星软件）、《怪兽总动员》（昱泉国际）、《魔剑》（天人互动）、《宠物王Online》（第三波）、《圣者无敌》（捷三峰）、《使命》（世模科技）、《精灵》（网易）。

然而在我们实际的调查过程中，或者在半年前就停止更新、或者点卡始终无货、或者仅保留一台服务器、或者无法通过任何渠道与其运营公司取得联系的网络游戏还有很多。事实上，网络游戏市场的竞争依然非常残酷，虽然市场总规模依然在缓步扩大，但是可以发展的余地已经相当小，在明年，很可能有更多的企业退出网络游戏市场。

2004年开始收费的网络游戏列表

游戏名称	游戏类型	制作公司	代理公司	收费时间
佣兵传说	童话型	韩国WizGate	汉娃娃	2004年1月10日
搜神记	武侠型	韩国Techall	欢乐时代	2004年1月10日
梦幻西游	童话型	广州网易	广州网易	2004年2月21日
吞食天地Online	武侠型	中华网龙	游龙在线（北京）	2004年3月1日
天下无双	魔幻型	四川华义	北京华义	2004年4月1日
天之炼狱	魔幻型	韩metro tech	天图科技	2004年4月26日
A3	魔幻型	韩国ACTOZ	北京北极冰文化传播有限公司	2004年4月28日
神迹	武侠型	盛大网络	盛大网络	2004年5月8日
热血英豪	动作型	日本CYBERSTEP 株式会社	盛大网络	2004年5月20日
破天一剑	武侠型	韩国MAGICS	中广网	2004年6月4日
侠客天下	武侠型	侠客行科技	侠客行科技	2004年6月6日
神甲奇兵	童话型	昱泉国际	琦乐	2004年6月12日
坦克宝贝	休闲（社区）型	韩国softnyx	上海兆鸿	2004年6月15日
英雄年代	武侠型	盛大网络	盛大网络	2004年6月18日
圣战	魔幻型	卓越数码	中国游戏中心	2004年6月28日
辉煌	奇幻	RPG （3D）韩HAANSOFT	万向通信	2004年8月18日
神州Online	武侠类	2DARPG 宇奥科技	万向通信	2004年8月20日
传奇3G	武侠型	韩国Wemade	光通娱乐	2004年11月8日
苹果派	童话型	韩国Zestturn	中青旅创格科技	2004年10月15日
刀剑网络版	武侠型	北京像素软件科技有限公司	搜狐	2004年10月17日
三国策Ⅲ	战略型	皓宇互动(北京)有限公司	皓宇互动(北京)有限公司	2004年11月23日
天翼之链	童话型	SOFTMAX[韩]	天纵网络	2004年11月23日
神之领域	魔幻型	韩国Nexon	上海兆鸿	2004年11月27日
火线任务	动作型	韩国DOOBIC	东方资通	2004年12月1日
网络三缺一	休闲（社区）型	智冠	冠网	2004年12月
倚天Ⅱ	魔幻型	韩国YMIR	中广网	2004年12月底

企业及从业群体分析

企业概况



通过我们发放的调查问卷统计得出：

目前国内独立的网络游戏开发企业有65家。

如果计入运营商旗下的开发团队，则达到104个。

网络游戏运营商116家（其中包括网络游戏尚未投入公测的运营商）。

单机游戏代理发行商11家，比2003年减少了24家。

2004年，大概我们有必要重新定义“游戏企业”这一概念。是不是任何一个为了代理运营一款三流网络游戏而随便注册的公司，就可以称做游戏企业？它们为游戏行业作出了多少贡献？

如果说去年我们还能把国内的网络游戏代理运营商的来源定位为几大类：传统游戏企业、专业的网站（包括门户网站）、软件开发企业、国内上市公司集团和电信企业等，那么现在进入这个行业的公司则不能再这样简单地分类了。而旧有的网络游戏运营商，也不再是传统意义上的单纯的网络游戏企业了。网络游戏企业与其称为游戏企业，不如称为电信增值服务企业来得合适。

从业群体分析

根据我们向游戏企业发放的调查问卷统计，2004年中国大陆游戏企业中，平均每家企业从业人员为46人，代理运营企业中，有35%的公司从业人员超过100人，49%的企业从业人员在50－100人之间。16%的企业从业人员在50人以下。

2004年，中国大陆游戏的直接从业人员总数在21 000人－26 000人之间。

其中4%的企业中，女性员工占员工总数比例不到10%；41%的企业中，女性员工占企业员工总数的10%－30%，55%的企业中女性员工人数占总人数的30%－50%。中国大陆地区的游戏企业的女性从业人员为5000－8100人（含客服人员）。

在从业者学历方面，33%的企业大学本科以上学历的员工在10%－30%。57%的企业大学本科学历以上员工在30%－50%，10%的企业大学本科学历在50%－70%。

全体从业者的平均年龄在30岁以下。

在中国大陆游戏直接从业者中，技术人员平均收入在2000－3500元之间。非技术人员平均收入在2000元左右（含客服人员）。企业管理人员平均收入在4500元以上。

游戏职业竞技
2004年中国职业竞技大赛分析

CEG 全国电子竞技运动会

CEG（China Esports Games，全国电子竞技运动会），由国家体育总局领导，中华全国体育总会主办，北京华奥星空科技发展有限公司承办，是最具权威性的国家级体育电子竞技联赛，是目前唯一经国家体育管理部门批准立项的电子竞技竞赛项目。CEG的口号：举办最有价值的电子竞技联赛，中国人也可以！

CEG采取联赛形式，每年累计比赛300场左右，在中国大江南北设立8个赛区打主客场。CEG初期并不具备电子竞技资源，但是他们充分利用政府资源优势，解决了这一问题。

1.资金资源。CEG吸引了中信泰富这样的大资本运作机构，建立了华奥星空科技发展有限公司，解决了资金问题。

2.各地组织结构资源。给每个赛区每年批100万元来举办联赛。这100万元刚好解决了中国电子竞技发展所缺少的中间环节动力源缺乏问题，让各地体育局积极配合了8个赛区的联赛活动。

3.电子竞技选手资源。CEG在8个赛区成立了每个赛区自己的代表队，每个代表队成员每月得到1200元的工资，CEG的这一动作吸收了中国80%的电子竞技精英，使得CEG在未来一年中掌握更多的中国电子竞技选手资源，并且可以在合同中得到他们的控制权（CEG的代表队参加其它比赛需要提前一个月申请）。

4.媒体资源。在《电子竞技世界》未被叫停前，CEG通过政府形式可以十分方便地得到电视媒体的支持。

然而，CEG收集了这么多的电子竞技选手资源，是否安排足够多的比赛？CEG国际上是否有同样的比赛平台？CEG的冠军在拿到中国第一后，有更大的目标去吸引他们吗？CEG怎么盈利？CEG的将来我们无法预测，不过从华奥星空现在的各种新动作来看，华奥星空不但度过了并不顺利的2004年，似乎对2005年更加雄心勃勃。

中韩对抗赛

中韩对抗赛是由中华全国体育总会主办，北京华奥星空科技发展有限公司、华奥星空（北京）信息技术有限公司、韩国Ongamenet电视台承办，在2004年8月7日~8月8日举行的一场电子竞技比赛，有CS、《魔兽争霸Ⅲ》、《星际争霸》、FIFA 4个项目，此次比赛中国只在CS项目上积分获胜，其它项目全负。

中韩对抗赛实际上是CEG的延伸，是为了给CEG今后的发展开辟新道路所作的试探，怎样让电子竞技上升到能够给国家争夺荣誉这一高度，是CEG的长远目标。国际上，类似CEG这样的国家级联赛非常少，韩国已经拥有成熟的商业联赛机制，所以CEG希望能够通过与韩国的比赛，来带动国家级对抗赛。

然而中国的电子竞技可以照搬韩国的模式么？中国电子竞技产业链缺少作为终端的消费者和国内厂商，而并非作为中间环节的赛事和组织。缺少国内外厂商的投入，中国电子竞技的整个产业链要在近期内完善可能性很小。

WCG 世界电子竞技大赛

WCG（World Cyber Games，世界电子竞技大赛）是由韩国三星电子以“奥林匹克运动会模式”赞助的电子运动会。WCG是全球范围内第一个最具规模的游戏文化节，大赛一直以“beyond the game”为口号，以推动电子竞技的全球发展为目标。从2001年开始到现在已经举办了4届，参赛国家覆盖全球，为电子竞技的推动和发展起到了不可磨灭的作用，在中国知名度明显高于其它赛事。

连续四届的WCG中国赛区见证了中国电子竞技的成长，WCG的成功，主要有3个原因：第一，三星公司几年如一日的资金支持；第二，韩国政府在外交上的鼎力协助；第三，WCG仿照奥运会的运作模式。成也萧何，败也萧何，这3点在2004年反而成了阻碍WCG继续发展的障碍。首先，三星独掌WCG资源，限制了WCG的规模，让其它的融资无法大规模进入。奥运会之所以规模越来越大，是因为它在资金吸纳方面完全放手给承办国家，对融资行为基本不作干涉。这直接影响到了国内各分赛区和总决赛的组织、规模和竞赛条件。其次，WCG越来越浓的政治味道，对它的商业化发展有着一定局限。第三，WCG从这届起把决赛场地放到韩国以外的地方，从表面上看，WCG在模式上开始向奥运会靠拢，实际上电子竞技相比传统体育赛对场地的要求并不大。这牵扯到外交方面的问题，给各国选手参赛造成了一定的麻烦，本届中国选手几乎全体被拒，如果比赛持续在欧美大国举办，这种情况将不可避免。



硕果仅存的WCG中国代表团。

CPL 世界职业电子竞技玩家联盟

CPL（Cyberathlete Professional League，世界职业电子竞技玩家联盟）是1997年由美国人Angel Munoz建立的，目前已经成为覆盖五大洲的全球性竞技联赛。CPL设立的BYOC区（Bring Your Own Computer）可以为观众提供大型的网络非正式比赛的场所；还有游戏开发者讨论业界发展前景的论坛（例如Razer CPL邀请了John Carmack和John Romero）；CPL也通过网络进行转播。CPL2004年夏季被上海浩方在线引入中国，这是该组织第一次在中国设立赛点。几乎所有的国内顶级战队都参加了上海站的中国区预选，由于CPL规则允许跨地区参赛，来自新加坡的亚洲著名强队GBR也赶到上海参加了这次比赛。结果亚洲近邻展示了令人信服的实力，以明显优势夺取了上海站的冠军，也给浮躁的中国CS界泼了一盆冷水。但CPL在中国依然展示出了可喜的势头。CPL有着浓重的美国商业化运营的味道，7年的商业发展，让CPL在规则制定方面成为行业的标准。同时参加CPL比赛的队伍不要求国籍一致，也就是说，CPL不是为国家而战，而是为自己，这也许和美国人意识中的“以自我为核心”的观念有关，但充分地利用了人的主观能动性，可以说“以人为本”是CPL最吸引人的地方，也是CPL的文化精髓所在。CPL从运作方式、历年的竞赛规则，都值得国内有志于此的公司学习。

ESWC 电子竞技世界杯

ESWC（Electronic Sports World Cup，电子竞技世界杯）中国赛区的比赛是由中国网络通信集团公司和著名的国际传媒公司Cnet（中国）公司主办的。2004年ESWC的全球预选赛在50个国家展开，有超过25万名选手参赛，2004年7月的全球总决赛中中国女子CS战队New4为中国代表队赢得一枚铜牌。ESWC从2003年发起到现在的成功推广可以说几乎是个奇迹，2004年年初CPL宣布将与ESWC联手，更肯定了ESWC在2年内的工作成绩。ESWC在商业化运作方面能力在ESWC中国赛区的招商中就可以看出，ESWC的招商有Cnet国际传媒集团帮助，其比赛场地的布置，人员的待遇都是其它比赛所无法比拟的。例如所有参赛选手所用的价值3万元的机器，都随队托运到法国，回国后这些机器就归这些选手所用。而我国顶尖选手wNv战队和RocketBoy在ESWC上的表现不佳，也说明了我们与世界顶尖水平存在较大差距。

职业电子竞技选手2004年收入调查

根据对50位职业选手的调查，他们的月工资收入按地区不同在1500~3000之内，以下是部分知名战队和职业选手比赛的奖金收入。

star.ex反恐职业战队：13.8万元（人民币，下同）
Su.Z反恐职业战队：3万元
AS反恐职业战队：2万元
5E反恐职业战队：4.3万元
wNv反恐职业战队：8万元
New4.MM反恐战队：3万元

Yolin.Sky（李晓峰）魔兽职业选手：2.5万元
Yoliny.suhO（苏昊）魔兽职业选手：5万元
17Game.xiaoT（孙立伟）魔兽职业选手：3万元

Yolin.skyline（李君）FIFA职业选手：1万元

Yolin.WYW（王思平）星际职业选手：1万元
Hunter.PJ（沙俊春）星际职业选手：3万元

RocketBoy（孟阳）DOOM3职业选手：103万元

陈志良 实况足球职业选手：2.5万元

2004年电子竞技整体分析

在经历了2003年WCG的狂热之后，2004年中国的电子竞技又逐渐归于沉寂。虽然其中不乏“中国选手WCG遭拒签”、“RockBoy赢取百万大奖”之类的新闻，但2004年中国电子竞技选手在各大国际比赛上的表现不容乐观，国内竞技水平和比赛组织水平没有根本提高。应该说从CEG的举办到CPL引入中国，中国电子竞技产业在正规化、商业化取得了一定的进步，只不过比起网络游戏的气势逼人，电子竞技产业的发展显得过于缓慢。目前，国内专业从事电子竞技的公司寥寥可数，规模较大的仅有ESWC中国、ESAI、IGL和浩方等4家。那么他们又能在电子竞技上获利多少呢？由于这些公司均为非上市公司，财务报表保密，所以我们很难从正面了解到他们的收入。但从广告来看，浩方显然是其中的佼佼者，根据浩方的广告报价计算，如果全年的网站广告都售出的话，仅在这一项上的收入就达1000万元以上。同时根据最新统计数字，浩方的VIP平均在线人数在年底达到了20万，按每个人每月10元的收费标准，仅在这一项上浩方2004年收入就超过1500万元，这还不包括硬件厂商对电子竞技产业的投资。而另一家规模较大的电子竞技公司ESAI 2004年的收入达到了100万元，据记者侧面了解，ESAI利润超过50%，而其他公司也很难超越这一规模。浩方作为国内电子竞技行业的No.1，占据了约80%的市场份额，根据这一比例，以及对其他电子竞技公司的调查，我们估计2004年电子竞技的总产值至少不会少于8000万元。虽然这个数字看上去十分惊人，但与韩国电子竞技年产值40亿美元相比也就算不得什么了。而CCTV5电子竞技节目的停播，也阐明了官方对待这一新兴行业的态度。

形成产业链需要多方位的支撑和参与，如何吸引更多的厂商对这项运动支持和参与，如何进一步扩大电子竞技的群众基础？如何让电子竞技在国内能够健康、平稳、有序地开展下去，真正形成一个能产生效益的产业，并带动相关行业的发展？2005年，我们将继续讨论这一问题。

2004年度媒体编辑联合评选

评选目的

从"2002年度中国电脑游戏产业报告"开始，我们设立了每年一次的媒体编辑（记者）联合评选，旨在以媒体从业者客观的角度评选出每个年度游戏业界最具广泛代表性的公司、人物、产品、事件。本年度我们共与2家行业协会及13家专业媒体（包括6家平面杂志媒体、4家知名网络媒体、3家报纸类媒体）建立了联系，并邀请其负责人、执行主编、编辑部主任、首席记者或知名编辑以个人身份参加了本次评选。

评选方法及过程

在广泛听取业界从业者提名建议的同时，经过讨论由本刊整理了提名候选名单，并经由评选人员填写后统计得出最终结果。候选提名名单中所有选项均为单项选择，评选者在评选时还需给出相应评选理由，对于每个选项可选择放弃或重新提名。此次评选共获得有效选票16张。

评选人员组成名单（共16人，排名不分先后）

北京软件行业协会益智与娱乐软件分会秘书长赵津蒙、成都软件协会数字娱乐分会会长贾可、《大众软件》执行主编王晨、《大众软件》首席记者生铁、新浪网游戏频道主编苗新宇、17173网站主编朱克、《家用电脑与游戏》编辑罗东东、网易游戏频道主编常洵、《游戏》编辑部主任毕波、eNet硅谷动力主编孟隆、《电脑游戏新干线e-Play》副主编何晶晶、《电脑报》游戏广场主编邓永进、《中国电脑教育报》游戏版主编陈峥、《大众网络报》北京办事处主任于建波、《GameStar游戏族》编辑部主任张然、POPGAMER编辑部主任祝佳音。

奖项设立

2004年年度最成功的游戏公司。

2004年年度游戏风云人物。

2004年年度最佳电脑单机游戏（仅限大陆地区正式发行的单机作品）。

2004年年度最佳本土网络游戏进步奖（仅限大陆地区正式运营的网络游戏）。

2004年年度最佳本土原创作品（单机或网络游戏，含港澳台地区）。

2004年年度优秀创新奖。

票选结果

2004年年度最成功的游戏公司：盛大网络（提名名单，共7家）

盛大网络（成功在美国纳斯达克上市、收购韩国ACTOZ公司29%的股份，其规模扩张及高速发展的态势受到业内广泛关注）

光通公司（据悉获得国际游戏巨头EA公司数千万美元的注资，其网络游戏运营稳中有升）

网易公司（多款自主研发的网游，兼具代理和自制，产品线完整，产品多元且有创意）

第九城市（取得《魔兽世界》的代理权、又一家在纳斯达克上市的大陆网络游戏公司，无论资本运作还是今后的盈利都有望取得大的突破）

寰宇之星（国内硕果仅存的"单机"游戏厂商，坚持走自己的路线）

金山软件（成功由通用软件商转型为以游戏为主要业务的企业，并在最短时间内，用自主知识产权的技术开发出的网络游戏登上国内网游TOP 10位置，还率先成功进军中国台湾省和东南亚地区）

晶合时代（获得山东万杰集团过亿元融资，稳步上升为全国最大的软件渠道商之一）

祝佳音点评盛大：盛大已经强大到不像一个游戏公司了，我甚至感觉明年我们就无法用"游戏公司"来定义盛大，而只能在它前面加上"靠游戏起家"的注语了。

邓永进点评盛大：成功是什么？不要说什么培养玩家正确的意识形态，这种言论至少在目前来说还不是国内游戏厂商的主导思路。在目前游戏市场总体来说还是以盈利为目的的时期，培养出陈天桥这个中国首富，要说盛大不成功，那么其他公司就更没这个资格了。

罗东东点评金山：一位曾经在单机游戏时代纵横江湖的剑侠，在如今网游的滚滚韩流中，又为中国游戏树立起了一面迎风招展的大旗。

总评：盛大从一开始就不仅仅把自己定位为游戏公司，对盛大来说游戏产业不过是一只能下金蛋的鸡。2004年年初盛大在纳斯达克上市，年末又成功收购韩国ACTOZ公司29%的股份等一系列资本运作举措，使盛大的资本规模迅速扩张，谁知道他们在2005年又会有什么大手笔？

总评：说实话，各位评委对陈天桥的点评寥寥无几，这倒不是因为他不够"风云"，而是太过"风云"，由于被说的次数太多，已经到了无话可说的地步。不过，以陈天桥对游戏产业的推动和影响，年度风云人物他也当之无愧。

2004年年度游戏风云人物：陈天桥（提名名单，共3人）

陈天桥（成功以网络游戏起家，成为中国首富，并且将中国的游戏产业推上美国股市）

孟阳[ID：RocketBoy]（获得100万奖金，奖金数额与代言身份成为2004年竞技市场中的最重要亮点之一。对于任何一个竞技相关的产业，甚至到每一名玩家，都起到了非常明显的行业发展促进效果）

唐骏（号称日薪50万人民币，从微软跳槽盛大进入游戏界，业内身价最高的打工者，中国游戏企业真正意义的国际级经理人）

祝佳音点评陈天桥：我好像已经是第三年选择他作为年度风云人物了，从整个行业来看，这当然不算是什么好事，但这也同时说明了我今年继续选择他的理由。

生铁点评孟阳：不管那100万是否属于商业炒作，但孟阳这个名字已经是一个符号了，它不再代表一个游戏高手，而是无数希望以游戏为生的孩子。

赵津蒙点评孟阳：职业玩家的发展和玩家权益的保护，一直是日益壮大的数字娱乐产业发展中未受到广泛关注的问题。实际上没有哪一个发展如此快速且前景广阔的行业却如此忽视用户的培养、感受和权益，如再不加以关注，产业继续高速扩张是有很大隐患的。孰不见任何游戏的改动都将牵动十几万甚至几十万、上百万用户的关注，企业对用户的不公平对待有可能引起社会不稳定。建议游戏行业也采用听证制度。

2004年年度最佳电脑单机游戏（仅限大陆地区正式发行的单机作品）

国内研发：空缺 国外研发：半条命2（提名名单，共8款）

（国内研发）

仙剑奇侠传三外传——问情篇（作为《仙剑奇侠传三》的资料片，2004年上海软星的该款作品成为为数不多的国产优秀单机游戏之一）

富甲天下4（经典的三国题材休闲游戏，策略性增强了许多，为数不多的优秀单机游戏产品）

复活——秦殇前传（目标软件2004年的最新单机游戏，是广受好评的ARPG《秦殇》的资料片，除对原有战斗、技能、装备系统进行革新之外，支线系统也更为复杂）

（国外研发）

半条命2（各方面品质一流，为中国部分做的语音汉化只能用"精彩"来形容，当然其对机器配置的要求也不是一般的高）

孤岛惊魂（本作采用完全开放的地图引擎，3D制图更是栩栩如生，蓝天白云、海水沙滩，画面非常漂亮，包装及售后服务也不错）

FIFA 2004（给体育迷们的选择，维系了EA一贯的高品质，无论图像上还是在队员的个人动作表现方面都得到了进一步加强）

细胞分裂——明日潘多拉（PC版的"合金装备"，操控极其精细，剧情设计环环相扣，是非常精致的作品）

波斯王子——时之砂（一款相当具有新意的"老游戏"，异国情调的世界设定、广阔的王国冒险、惊心动魄的致命机关、丰富的剧情故事，让玩家恍若身处天方夜谭的神秘传说中）

邓永进点评《半条命2》：虽然说不上划时代，但中文语音确实太有特色了。而且当了解到这是Valve自己找人配音，更是为国外厂商如此重视中国市场而感到欣慰。中文语音不仅让玩家更能读懂游戏剧情，还能让玩家深入游戏中去体会作为游戏角色的酸甜苦辣。虽然这款游戏的剧情仍有交代不清的地方，但依旧不失为2004年引进中国的首屈一指的国外单机游戏巨作。

常淘点评《波斯王子——时之砂》：一时间被各大杂志长时间报道的单机游戏，一定程度上超越了CS这样的游戏。作为没有电子竞技的影响力也能产生巨大影响的单机游戏，2004年屈指可数。

罗东东点评《仙剑奇侠传三外传——问情篇》：虽然很想填上我喜爱的《问情篇》，但让一款资料片成为年度最佳单机游戏，对于中国的单机游戏未免过于残忍了，还是空着王座吧，哪怕再也不会有单机的王者归来。

总评：网络游戏市场的独大局面带来的是单机游戏制作的全面萎缩，尽管众多编辑及评委绞尽脑汁也没能找到更合适的提名。也许有人觉得"仙三外传"不错，但对于一款资料片而言，该款游戏对"仙剑"这一经典系列及《仙剑奇侠传三》来说，更多的是传承，而不是新的惊喜，所以这个国内最佳电脑单机游戏位置空缺。国外制作的单机游戏倒是大作不断，《半条命2》各方面都显得鹤立鸡群，介于评选时Doom3还没有正式在中国大陆上市，所以评选中根本没有其它游戏能撼动它的领跑位置。

2004年年度最佳本土网络游戏进步奖（仅限大陆地区正式运营的网络游戏）：《梦幻西游》（提名名单，共5款）

梦幻西游（在线人数发展迅速，最让人可贵的在于人气的持续不减。给予了同行的各类产品一线支持下去的希望）

刀剑Online（恢宏博大的中国神话与历史背景、再现古老东方上下5000年的悠久文化，延续、传承了单机游戏中“连击”的格斗系统，这些都是游戏的亮点）

剑侠情缘Online（金山公司最早自主开发的网络游戏，可以说是国产网游的代表）

传奇世界（在线人数最多的国产网络游戏之一，号称自主开发，但有取巧之嫌）

航海世纪（《航海世纪》在技术层面是国内开发商值得炫耀的一个突破，它在德国和韩国的上市也从一定程度上反映了此款游戏的优秀品质）

总评：本土网络游戏进步奖的评选意见是所有奖项中最集中的，《梦幻西游》就是众望所归。什么叫“走适合本地化的路”？这款游戏就是注解，用“网聚人的力量”来形容这款游戏的设计思路再恰当不过了。《大话二》的成功也许不证明什么，但《梦幻西游》的成功的确让人们对广州网易的制作力量颇为关注。

罗东东点评《航海世纪》：虽说“民族的才是世界的”，但对于能做出如《航海世纪》般口味正宗、题材世界化的网游的民族游戏人，我还是不禁要大声叫好。

王晨点评《梦幻西游》：不知道是网易整体运作带红了《梦幻西游》，还是《梦幻西游》带动了网易。网易成为今年进步最快的公司是不容置疑的，所以这个奖项改为“本土网络游戏进步最快企业奖”可能更合适。

2004年年度优秀创新奖：空缺（提名名单，共5项）

《巨商》的免费系统（国内网络游戏最先提出“全免费”口号，正式把道具交易的赢利方式摆上了中国大陆市场，这一点为今后的国内网游运营方式建立了可借鉴的良好模式）

《刀剑Online》提出的“10万年薪请玩家”活动（国内首家厂商与玩家间的互动，重视玩家的最大体现）

升技推出了“打赢游戏，得100万元”活动（也许这100万并不能真正提高他们的利润，但这种做法起码给了很多玩家新的希望）

《天堂2》中先付钱后消耗点卡的消费模式（2004年11月17和18日两天，如果你玩《天堂2》，你的经验值会成倍增长。当然，这两天新浪的收入也会相应增长）

“绿色游戏”概念（要想让主流社会承认游戏的地位，游戏产业必须制造出符合主流社会价值取向的产品，虽然“绿色游戏”被很多人嗤之以鼻，但它确实是游戏作为一种文化登堂入室的第一个台阶）

毕波点评《巨商》的免费系统：其实这并非《巨商》首创，之前已经有《泡泡堂》在先。这种收费模式对明天甚至将来的网游收费模式会有比较重大的影响。

生铁点评：国内企业还要在创新上多想办法。也是急不得的事，和整个产业环境的不上档次有关。

王晨点评：2004年是中国游戏业浮躁的一年，每家公司都在喊着创新、也的确都在想着新的运营和宣传招数，但真正对行业、对产品本身产生影响的创意至少到目前，我没有发现。

总评：短短一年之中，各大游戏厂商似乎把“花招”都用得差不多了，2004年中称得上“创新”的东西实在乏善可陈。《巨商》又是出书又是免费，很是引人注目，也是获得选票最多的“创新”。至于10万也好100万也罢的拿钱砸玩家就显得比较无力了。其实，从本质上来说这些噱头都是被别人炒得差不多了，我们再拿来用，充其量算是量变，实在不够“新”。无奈这个选项又要空缺了。



总述

现在，我们可以统计出2004年中国电脑游戏市场总额为58.07亿元人民币。其中单机游戏市场总额为2.77亿元人民币，而网络游戏市场总额为55.3亿元人民币，两者比例为1：20。不同的国家和地区有各自不同的消费习惯，但是对于游戏行业而言，对于一个单机游戏必不可缺的行业而言，这个比例显然是畸形的。

我们认为，2004年是中国的游戏发展历史中重要的一年，是转型和变化中的一年，是承上启下的一年。在这一年里，我们已经清楚地看到了网络游戏的泡沫，但是这些泡沫尚未崩灭，仍不断有新的资金运转到这个古怪的从未有过的行业中来。

在这一年里，还是新的格局正在形成过程的一年。近两年来产生出来的网络游戏明星企业，我们注意到他们的游戏对于玩家的黏着度正在逐步下滑，众多因素成就的运营商们都在分割着用户群，而这个用户群却仍然在悄悄增长着。

这一年还是单机游戏运营商卧薪尝胆的一年。因为不愿意做杀鸡取卵的事，他们依然生存着，等待着新的时机。

而对于我们而言，这一年依然是需要进行不断观察的一年。这个新生行业的每一点每一滴变化，都可能会改变它未来的命运。

我们持续每年做出自己的一份产业报告，也正是在履行我们观察和记录行业的职责。这份报告凝结着诸多同事的心血。让我们来看看他们对参与制作这份报告的一点感想吧。

记者心鹰：“这个工作是需要极大耐心的，一点小事想不到就会带来一系列的问题……我在调查中还深刻体会到了目前游戏公司的千差万别，有时一个5分钟就能完成的采访却要用上两天时间，还有一些企业，按他们自己提供的电话号码打过去，却没有人接听。竟然有一家公司甚至把我当成了猎头公司的……”

记者Littlewing：“每次做产业报告，打过多少次电话，走过多少路，谁也算不清。网络游戏、电子竞技、企业情况……一项项调查工作都不能马虎。产业报告是杂志一年来的积蓄，也是我们积蓄的力量释放的过程。全国所有的同类媒体里，没一个比我们的读者群大！这么多老少爷们儿看着呢，这个任务我完成了，挺得意的。”

记者冰河：“不是身在其中的人，谁都无法明白做一个‘产业’的报告有怎样的辛劳。当然我们并没有奢求什么直接的回报，就好像我们各地的信息员冒着风霜酷暑为我们收集积累网吧和网民的基本资料之后，我们能给予他们的，只有一句简单的“谢谢”。”

人们说坚持就是胜利，从没听见人说“坚持才能胜利”。坚持就一定能胜利。我们明年还会做得比今年更好。

特别鸣谢：本刊驻全国信息员；感谢所有给予我们协助的游戏公司，特别是晶合时代公司和云网公司，你们的高效率给我们留下了深刻印象。



Gamasutra

2004年12月7日

许多人认为第一人称视角射击游戏就是要追求快节奏，VU Games给了他们更多的选择。VU Games宣称2005年第一季度推出它的最新大作SWAT 4。SWAT系列算是很老牌的电脑警匪动作游戏，属于战术性质的射击游戏。SWAT 4的整个游戏部分划分为4个模式：职业模式、训练模式、立即行动以及快速任务，这些模式都不会有大篇幅的叙事性的故事情节，也不会让玩家面对越来越具挑战的任务内容，它们只是相互独立的，剧情较为简洁的一些游戏内容。游戏开始前玩家将会得到关于任务的一些简报，以及进入武器库选择合适的装备武装你的反恐小组成员，其中某些武器还是现实中的SWAT小组使用的真实装备，如M4卡宾枪、Benelli Super 90霰弹枪以及SureFire战术电筒等。大部分时候的作战地图都会局限在某个范围之内，玩家可根据具体情况选择相应的切入点。除武器选择外，玩家可以在SWAT 4中选择特殊的装置，作为一个4人反恐小组的指挥官，玩家在具体行动的指挥上也可以使用一些特殊的装置。Irrational Games还在SWAT 4的制作中加入了不少编辑项目，玩家可自己定义获胜条件，另外在游戏的快速任务模式中还可以自己编辑地图，Irrational Games希望这样的设置能进一步增加电脑和玩家的互动，从而带来更多的乐趣。SWAT 4的图形开发使用了全新的Vengeance 3D引擎，同时还配合使用了Havoc 2物理引擎技术，在环境物体的建模上不仅有厚度的概念，还有密度的概念。



Gamespot

2004年12月7日

国外知名的IT网站the Inquirer报导中指出，在今年初微软对英国的一些市场分析及研究师所做的非公开介绍中，提到微软计划将推出3种型号的下一代Xbox主机，其中Xbox Next以及Xbox Next HD预计在2005年秋季上市，而Xbox Next PC预计在2006年秋季推出。这篇报导中说明Xbox Next将是不含硬盘的低价机型，而Xbox Next HD顾名思义就是包含硬盘在内的标准版本，至于Xbox Next PC则是具有入门级PC功能的机型，它可运行Windows系统以及标准的PC软件；同时会配置刻录机、无线键盘、鼠标等配件，还可连接高画质电视（High-Definition TV）或显示器，具备看影片、听音乐等多媒体功能，还可以玩大多数电脑游戏。该产品系统规格也指出互联网浏览以及即时通信将会是其主要应用功能之一，不过整合主机会比现有的Xbox更小，其处理器和内存将无法升级及扩充。不过有些游戏网站对这则消息的某些部分则有所质疑，他们认为Xbox下一代主机使用IBM生产的PowerPC处理器，除非微软打算运用Virtual PC之类的软件模拟出可以运行Windows的环境，否则跟现行的一般PC软件会有所冲突。至于消息的准确性我们现在不敢保证，毕竟这只是给市场分析师看的东西，也许最后分析研究后的结果被推翻了也说不定，而比尔·盖茨将在2005年1月初CES展时作专题演讲，届时玩家可留意一下其演说内容。



Gamespy

2004年12月7日

当暴雪宣布他们要开发自己的网络游戏时，我的第一感觉是："为什么？暴雪从未涉足网游领域，他们如何能使《魔兽世界》和他们以前的单机游戏一样与众不同、充满灵性？"然而，当我玩到《魔兽世界》最终版本的时候，我终于意识到我问了个多么愚蠢的问题。暴雪的天才们从没在新的领域失败过，他们无时无刻不在关注着其他网游中的问题，并从中吸取教训。暴雪的游戏如同未被雕琢的宝石，这些天才的工作就是不停地打磨，直到它光彩照人。《魔兽世界》最伟大的地方，在于它打破了一切网络游戏的模式，将这些有趣的元素有机地融合在一起，而不是像许多游戏一样支离破碎。你要去打怪、抢装备、练级，还是交个朋友？在《魔兽世界》的一个简单任务里，就可能包括以上所有，以及前所未有的东西。这就是《魔兽世界》给我的唯一感触——真正的游戏"体验"。几乎每个网络游戏玩家都会喜欢《魔兽世界》，它也会成为游戏开发者们的范本。

从表面上看，《魔兽世界》与其他同类游戏十分类似，玩家创立一个虚拟形象，为他选择种族、职业、外貌以及到底为兽族还是人类而战。当你进入游戏，你可以与怪物战斗、探索地下城、打造装备、加入工会、攻城掠地或与其他玩家组队挑战更加强悍的敌人。与其他的网络游戏不同，暴雪重新考虑了其他网络游戏中的问题，并将其中任何影响游戏乐趣的因素剔除在外。为什么要花上10分钟来治愈角色的伤害？为什么要把整个小时消耗在从一个地下城到另一个地下城的路上？在《魔兽世界》，没有这些为了延长玩家游戏时间的画蛇添足，你只需要半分钟就可以治好伤，在两个城市之间的旅行通常不会超过15分钟，个把小时的辛勤工作就能得到足够的钱去买一件像样的装备。在《魔兽世界》中，你永远感觉不到时间的流逝。



IGN

2004年12月7日

据报道，美国国防部正在用一种表现形式为电子游戏的战争模拟软件训练士兵，以使他们尽快适应战斗。这款由BBN Technologies和Total Immersion Software专为国防部高级研究计划代理部门（DARPA）开发的软件叫"埋伏！"开发这套软件的目的是为了让驻扎在伊拉克的士兵有更出色的表现。军事科学家Bruce Roberts表示，要应付新型战争，就要有新的训练形式。"埋伏！"将从阿富汗和伊拉克回国的士兵所获得的战斗经验或某些经典战役编写成训练课程，这样士兵不用上真实战场就能提升战斗能力，并能更加了解战争守则。25步兵团第一旅是第一支将"埋伏！"列入训练课程的部队，这支擅长在边境地区作战的部队在模拟训练中体会到了转入城市战争后，由于不熟悉战争环境而全军覆没的经历。从此这支部队便学会了在两种环境下随时变换战术的能力。"埋伏！"被设计成在24台联网电脑上运行，可提供和真实战场一样的模拟战斗环境。该软件还允许用户扮演敌对分子，以得到更多对战斗更有价值的观点。



与卢卡斯一起造梦

——本刊专访Lucas Arts艺术总监麦克·斯旺逊

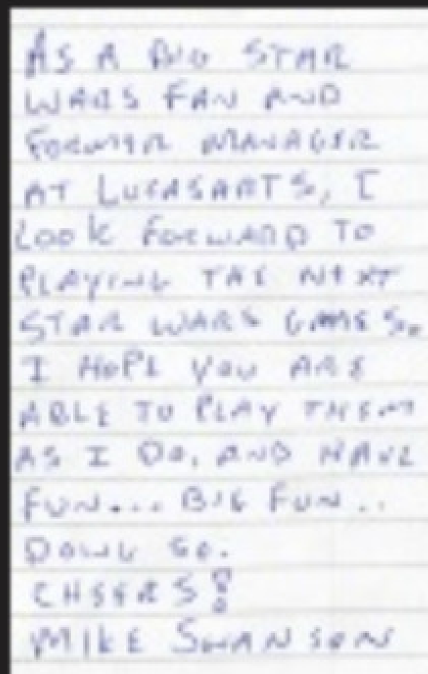
■本刊记者 Littlewing



1986年入行的麦克·斯旺逊（Mike Swanson）已经在游戏业度过了近20个年头，虽然FIFA和NHL也不错，但球场如何能与浩瀚的宇宙相比？在玩腻了EA的体育游戏之后，他决定离开Electronic Art温哥华公司，期冀着将年轻时的梦想肆意挥洒。2001年，他遇到了乔治·卢卡斯，从技术人员、游戏人物导演、技术指导、特效师的管理到产品的艺术定位，这位Lucas Arts（卢卡斯工作室）的艺术总监在PC、PS2和XBOX平台上，重现了工业光魔（卢卡斯旗下著名的特效制作公司）的梦幻视觉。

前不久，麦克·斯旺逊来到方正育乐软件学院授课，记者终于有机会与这位将卢卡斯星战系列电影在游戏平台实现的设计师面对面地接触。对有志游戏行业的玩家，麦克建议他们在大学时多学习编程、艺术等游戏行业需要的知识，多了解业内的消息，着重于培养创造力——这是一个游戏开发人员最重要的素质。他透露，北美和中国的软件学院在教学理论上几乎一样，唯一区别就是那些学校与业内联系紧密，经常有专业的游戏人士授课。在人才选拔上也和中国一样采用自由双向原则，但教师会推荐部分学生到各大公司。Lucas Arts就与5所大学有着合作关系，每年麦克都会告诉这些学校他的需求，他们会推荐10个左右的实习生，通常实习生中的一部分都会留在Lucas Arts任职。谈到对中国游戏的看法时，麦克认为中国游戏开发与欧美存在着至少10年的差距，国内有40余家公司给北美企业代工，但却缺少自己的产品。

作为星战迷，记者当然不会放过这个刺探内幕的机会。“虽然卢卡斯很想参与游戏制作，但我们更喜欢在无拘无束的条件下开发游戏。”麦克面带微笑地说。“不过他真是个不错的家伙，害羞、内向、不善言辞、对工作一丝不苟，脑子里却充满奇怪的念头。”卢卡斯也经常来工作室作讲座，和他一起讨论游戏的问题。谈起《星战前传3——西斯的复仇》，麦克虽然已经一饱眼福，却不能向我们透露影片的细节。据他说《星战前传3——西斯的复仇》的风格比前作更加黑暗、凝重，而《星战前传3》的游戏也会与影片同时推出。星战系列中麦克最喜欢的人物是杰迪武士魁刚·金，就是这个老东西教出了一个和他一样硬骨头的徒弟奥比旺，在《星战前传3》中，他的爱徒奥比旺将与阿纳金展开一场岩浆上的光剑格斗，并最终将其踢入岩浆毁容，使其彻底进入原力的黑暗面。我们能否扮演黑武士干掉强大的杰迪武士温度大师，或者亲身体验黑武士的“原力锁喉”？“在《星战前传3》的游戏中，一切皆有可能。”麦克露出了孩子般的笑容——是游戏令他永远年轻。



麦克写给读者的话：

作为头号星战迷和卢卡斯工作室的设计师，我和你们一样对下一代星战游戏无比期待。我相信你一定能从游戏中感受到巨大的乐趣和前所未有的感受，一起来吧！

——麦克·斯旺逊

业界动态

《足球经理2005》被紧急查禁

2004年12月7日，文化部要求各地文化部门查处《足球经理2005》，这款游戏是由英国Sports Interactive工作室开发，世嘉欧洲部发行的老《冠军足球经理》最新的一代。据称，此款游戏含有危害中国主权和领土完整的内容，将中国台北、港、澳、西藏自治区当作独立国家，严重违反了中国的法律法规。文化部强调，“目前这款游戏尚未在中国国内公开发行，也没有中文版，其在国内流通主要是通过互联网传播和销售网上下载的盗版光盘。文化部要求对传播、销售《足球经理2005》的网站、电脑软件市场、网吧、报刊亭等场所进行监察，一经发现该款电脑游戏，立即查禁、收缴，并依法予以处罚。”即日起，国内各游戏论坛都被通知取消关于《足球经理2005》的版块，禁止《足球经理2005》的讨论。

《魔兽争霸》种族徽章挂饰上市

由暴雪娱乐授权的《魔兽争霸》种族徽章挂饰于2004年12月8日在中国上市发行。该批挂件基于暴雪的经典游戏《魔兽争霸》中的四个种族（人类、兽人、暗夜精灵、亡灵）的徽章图案设计而成，由GamEdge公司制作，材料采用黄铜加白铁，精细铸造抛光而成，对皮肤无化学伤害。挂绳采用进口仿牛皮黑绳，包装采用黑色植绒袋，包装袋上印有种族名称和2004 Blizzard Entertainment字样。每个黑色的包装袋上均贴有暴雪授权的激光防伪标签。该批徽章在中国统一零售价为28元人民币。



《奇侠XIAH》网聚在京举行

2004年12月5日，塞维创世公司于北京西城区亨特网吧举办了“情定北京，缘聚奇侠”大型网聚活动。活动内容包括《奇侠XIAH》王者争霸赛中国总决赛、《奇侠XIAH》Cosplay、《奇侠XIAH》虚拟道具拍卖、与韩国研发团队互动交流等。《奇侠XIAH》王者争霸赛中国总决赛邀请了来自全国各地的10位玩家，其中包括一位40岁的昆明玩家，他是本次比赛年龄最大的选手。

NVIDIA游戏体验中心在京开幕

2004年12月4日，NVIDIA公司宣布，其亚洲首家免费游戏体验中心在北京太平洋电脑卖场三层正式开幕。目前体验中心内设有顶级电脑体验区、游戏体验区、多媒体中心体验区和高级图形工作站体验区三大部分。NVIDIA将随着新品的发布不断更新体验中心的电脑配置，还将定期在体验中心举办各种互动活

《倚天II》

——探询更多的游戏内涵

■本刊记者 冰河

曾经《倚天》是早期网络游戏市场中非常有人气的一款产品，因此近日在中国展开公测的《倚天II》也吸引了众多玩家的注意力。这款号称以“动感”为特点的游戏在运营商中广亚的手中会有怎样的表现？本刊记者特地走访了位于广安门内港中旅大厦的中广亚广播信息网络有限公司。

目前国内已经有超过上百款网络游戏进行收费运营，而成绩比较好的游戏都有比较明确的消费者定位。中广亚网表示之所以选择《倚天II》，除了看好它的前作累积下来的玩家人气之外，就是在于游戏自身“动感打斗”的特点决定了它具有比较明确的定位，对于喜爱华丽画面和爽快操作感的玩家具有很强的吸引力。加上中广亚运营《破天一剑》以来形成的稳定高效的运营和渠道团队，在目前竞争激烈的市场中会比较容易开展局面。而针对目前国内网游运营中经常出现的文化差异和合作纠纷问题，也做了相应的预防措施，在内容本地化修改和符合中国玩家的人性化设置上做了很大努力。除此之外，游戏还采用了中国出版行业协会游戏工作委员会向所有网络游戏推荐的安全防护卡，可有效防范木马和盗号软件的侵袭。经过《破天一剑》运营中的测试，效果良好。

在引进韩国优秀网游作品的同时，中广亚网也在致力开发自主知识产权的民族网络游戏《天方夜谭》，结合中国的国情和国内游戏玩家的特殊要求，进行优化设计，使得玩家不仅仅将游戏作为消磨时间的娱乐项目，也能从中学习知识，体味人生。改变目前社会舆论对于网络游戏使玩家“玩物丧志”的倾向。

据悉《倚天II》公测后目前注册人数已超过50万，开通了7组服务器，而《天方夜谭》的内测也在热烈进行中。

动，包括产品和技术讲座、游戏比赛、玩家俱乐部现场报名等等。值得一提的是，在开幕活动现场的玩家游戏比赛中，来自大众软件网“晶合后院”的一名读者玩家获得《极品飞车》组比赛的冠军，并在随后的知识问答中战胜Doom3组比赛冠军，赢得了最终大奖——GeForce 6600显卡。



产品信息

EA发布《云斯顿赛车2005》PC版

2004年8月31日EA发行了Xbox和PS2版的《云斯顿赛车2005》，但是PC版的消息一直都没有。12月4日EA发布了《云斯顿赛车2005》（NASCAR 2005）PC版的消息。负责开发的工作室是曾经开发《疯狂橄榄球》系列的位于佛罗里达奥兰多的Tiburon工作室。目前所知，《云斯顿赛车2005》包括NASCAR

《航海世纪》大举进军国内外市场，

发布会现场艺术氛围浓重

■本刊记者 心鹰



蜗牛公司与韩国九兄弟、德国3GAME3、晶合时代、YAHOO中国、浪潮、新世界出版社在会上发布共同宣言

2004年12月2日，北京游戏蜗牛网络技术有限公司在北京召开新闻发布会。会上宣布他们为了推动中国网络游戏产业的发展、响应共青团中央等部门倡导的绿色网游和“新网游行动”，自当日起正式推出世界上首款3D航海题材网游——《航海世纪》，并与韩国九兄弟公司、德国3GAME3公司等代理商签约合作。新闻出版署、中国青少年网络协会等有关领导到会并发表了重要讲话。

《航海世纪》是一款以16世纪航海地理大发现时代为背景，融合RPG、冒险、经营、策略等多种元素的3D网络游戏。同时，《航海世纪》也体现了新网游绿色、健康、丰富的特点。中国青少年网络协会项目部主任邵德海表示，在目前国内大中城市94%以上的初中生、99%以上的高中生都接触和参与网络游戏的状况下，将网络游戏视为洪水猛兽，一味封杀和堵截的态度是不可取的，必须以积极的心态和措施对网络游戏予以引导和扶持，推动网络游戏朝有益的和可持续发展的方向前行。在通过有老师、家长、学生等多方积极参与讨论《绿色游戏推荐标准》和《绿色上网服务场所评选标准》后，团中央将积极鼓励和倡导更多像《航海世纪》那样符合绿色网游标准的网游精品的涌现。蜗牛公司总经理石海也认为，《航海世纪》具有题材新颖、技术先进、社会系统庞大、画面精美、可玩性极强等五大突出特色，大力弘扬爱国主义信念和健康向上、团结协作、开拓进取的精神，是非常适合青少年的“绿色网游”。

值得一提的是，这次发布会设计得十分具有新意。据悉，它是由被评论界誉为“中国新纪录片创始人”的吴文光先生亲自执导的。发布会以纯艺术方式进行，用舞蹈代替语言、用形体表现内涵；整个发布会没有主持人、没说一句话。吴文光导演汇集空间装置、多媒体影像、音乐和舞蹈表演等多种艺术元素，精心打造一部别开生面的舞台剧。就像蜗牛公司总经理石海说的：“网络游戏已经成为第九艺术。”

NEXTEL Cup、NASCAR Craftsman Truck、NASCAR Busch等3项赛事。

《墨香》公测势头良好

《墨香》自2004年11月26日正式公测以来，受到业界和广大玩家的热切关注。公测当日即突破40 000人同时在线，为满足广大的玩家的需求，腾武数码连续增开新区新服。《墨香》全新增加以下内容：开放阵法“太乙三才阵”；新开放3张地图，“龙门石窟入口”、“龙门石窟”、“黄河周边”；新增怪物；新增NPC；新增表情动作，男女各7种；新增男女脸型各2种；新增8个任务，其中30级可接取的任务是“阵法”任务；开放被动技能“分解”，25级可学习。

电子竞技

中国魔兽战队黄金联赛开赛

第一届中国魔兽战队黄金联赛定已经于2004年12月11日正式开赛，联赛组委会得到拥有7届中国星际战队联赛主办经验的主办方大力支持，并与势力雄厚的中国电信旗下电子竞技平台——GAME2ME酷玩平台合作。在全国拥有顶尖水平的几十个魔兽战队将同时派出自己的精英，加入到新一轮的激烈竞争中。大赛项目初定为《魔兽争霸3——冰封王座》1.17版，并随时报持更新。组织方希望通过这项赛事能在全国积极的推广、普及电子竞技运动，给国内的优秀电子竞技玩家提供一个优质的线上交流平台，从而将我国的电子竞技水平带上一个新台阶。

DOOM3正式进入中国

2004年12月9日，索奥尔数码科技携手AMD(中国)有限公司及NVIDIA公司在北京世纪金源大酒店召开新闻发布会，宣布索奥尔科技将在中国大陆地区独家代理年度最佳游戏DOOM3，并将由三家公司联合进行推广。发布会首先通过宣传片展示了DOOM3令人震撼的游戏画面，接下来长城挑战赛冠军ROCKETBAY及AHZE在速龙64＋GeForce 6800强大平台的支持下，进行了十来分钟的DOOM3现场演示。

广州GCCG高校杯落幕

2004年11月27日，历时一个半月的"动感地带"广州市首届高校“电子竞技”运动会（GCCG）决赛在广东电台国际会议厅落下帷幕。广州市体育局助理巡视员吴日秀出席了颁奖典礼并致词。该次GCCG是广州首个完全面向大学生的赛事，由于禁止职业、半职业选手的参赛，因此赛场上的选手大多都是广州电子竞技界的新生力量。最终，暨南大学的8Zd战队、广东工业大学的陶晓鹏、广东外语外贸大学的甑团壮分别获得CS、魔兽争霸、FIFA项目的冠军。



《英雄王座》中韩“反外挂”联合宣言媒体发布会召开

■本刊记者 心鹰



中方CTO方小日先生（中）
及韩方CTO金勤撤先生（右）

2004年11月26日，《英雄王座》中韩CTO联合宣言发布会在北京国际会议中心隆重召开。此次新闻发布会由《英雄王座》中国运营商北京一起玩网络科技有限公司，与韩国研发方E-NET corporation共同举办，中方CTO方小日先生及韩方CTO金勤撤先生出席了此次会议，两位CTO与百余家主流媒体及网吧业主就游戏技术、服务器架构、本地化进程、安全防范措施等玩家普遍关注的问题进行了深入的交流和探讨，并借此机会对全国玩家们郑重表达了中韩双方齐心协力打造精品游戏的决心。

此次会议作为业内第一次专门从技术层面探讨网络游戏的新闻发布会，主办方希望通过CTO对话的方式，使广大玩家更加深入地了解中韩技术工程师为《英雄王座》所做的努力。在会议最后，双方CTO为了表达把《英雄王座》打造成适合中国玩家的精品网络游戏的决心，签署了名为“创造公平环境，打造精品游戏”的联合宣言。

众所周知，现在中国网游环境普遍存在外挂横行、盗号猖獗、运营方研发方沟通不足反目成仇的现象。作为一款获得韩国信息通信部“数码部门大奖”的精品网络游戏，《英雄王座》代表着韩国2004年度网游技术层面的最杰出水准。除了自身的技术素质，《英雄王座》当然还需要中韩双方在技术上的密切配合，才能满足广大中国玩家的要求与愿望。《英雄王座》目前正处于公测期间，随着公测的不断深入，如何满足玩家们的需求、保证这款精品网游高效稳定地运行，就成为《英雄王座》技术部门工作的重中之重。据中方CTO方小日先生介绍，现在双方公司投入了超过百人的技术团队，力求积极稳妥地解决游戏中发现的各种问题。对于人们最关心的外挂问题，也将会有专门人员尝试从技术角度解决。不过此种技术现在还属于商业秘密，不便透露。



双方签署的宣言

“从网络游戏到虚拟社会”系列杂谈（二）

■本刊专栏作家 白玉盘

（接上期）

基础的基础

数字娱乐产业是网络游戏到虚拟社会的历程中，贯穿全程的产业总括。但是，奇怪的很，对这个产业在全球范围，都一直还没有统一的基础定义。当然，也许国外已经有了，但我们还不知道而已。但是我们既然还不知道，那么自己也可以将自己的定义说出来，再抛一块大砖。

我想，一个基础定义，应该是基本不会变化的，它将会指导基础这个定义所衍生的所有事物的发展方向。那么…………

“数字娱乐产业基础定义：建立在‘体验经济’理论基础上，最先进的数字技术与最流行的文化娱乐相互融合之后出现的全新产业。”

这里面的3个关键词就是体验经济、最先进的数字技术、最流行的文化娱乐。这样，今后网络游戏会如何发展，数字娱乐将出现哪些全新领域，纳米技术、生物技术、虚拟现实技术、无限制通讯技术…………等等一系列可以预见的新技术将如何与数字娱乐融合，我想也是可以预知的了。

二谈 敲门砖、进化、试验田

“虚拟社会”的成型，期间涉及到的技术极为众多、涉及到的产业极为众多、涉及到的学科极为众多，凭什么说一定就是“从网络游戏到虚拟社会”呢？

在这里，先请大家记住一句话：物竞天择！

敲门砖

“虚拟社会”的前端产业是数字娱乐产业，而在数字娱乐领域，欧美日等数字娱乐产业力量过于强大，中国在原有的数字娱乐产品方面，几乎没有追赶的机会。眼看着21世纪全球主流经济之一的数字娱乐产业就要擦肩而去。

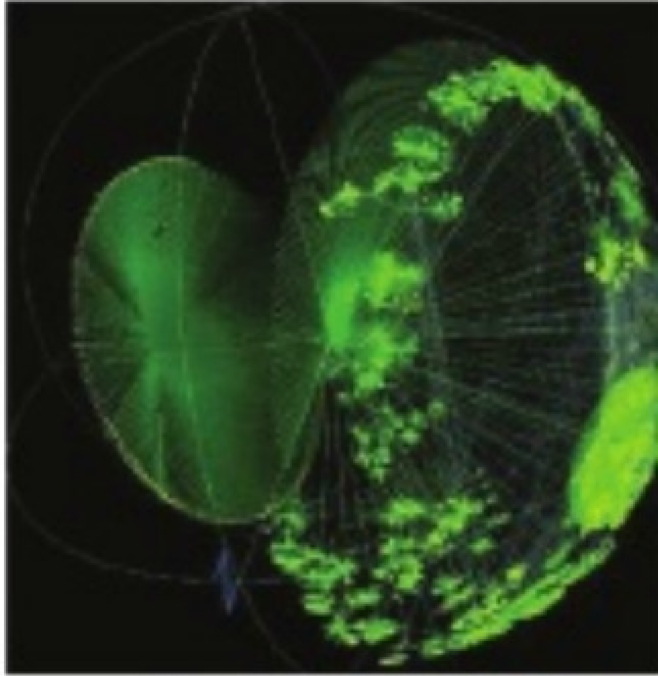
网络游戏，给了中国敲开数字娱乐产业大门的机会，在这扇大门背后，丰富多彩的未来世界迎面而来。

进入了这扇大门，中国才有可能沿着数字娱乐的轨迹走向虚拟社会。

虚拟社会为什么？

四十二年前，全球互联网起源机构－美国国防高级研究计划署（DARPA）信息处理技术办公室（IPTO）成立，其目的就是为了把“电脑变成为人们进行交流的中介”，而不再仅是“运算的工具”。这一伟大的思路已经完全背离了1958年DARPA成立的初衷－追赶苏联太空军备技术。

而IPTO创始人利克里德尔（J. C. R. Licklider），实际上在IPTO成立三年前就已经公开发表了题为“人-机共生（Man-Computer Symbiosis）”的文章。在文章中，他写道：“用不了多少年，人脑和电脑将非常紧密地联系在一起。”他甚至认为，在不远的将来，“人通过机器的交流，将变得比人与人、面对面的交流更加有效。”虚拟社会在这里正式播下了第一粒现实的种子。



虚拟空间联系节点拓扑图

接下来，利克里德尔与其继任者罗伯特？泰勒（Robert Taylor）一起，在1968年的时候，为全球互联网奠定了最初的理论方向和物质基础。同时，虚拟社会的思路也在他们的努力下开始发出理论的芽。

“未来计算机网络的发展，将超越传统的真实生活空间（物理世界），人类所赖以建构社会网络，必须透过有限之节点（limited gatewqys）的先天限制；这个虚拟的计算机网络，将帮助未来所有人类，都能轻易地透过这个系统，自由的（完全依其意志）建构其个人的社会联系。”

利克里德尔与泰勒如是说，其时1968年。

虚拟社会为了自由意志而生，自由意志将创造虚拟社会！

物竞天择

一个社会的成型，最重要的不是靠建设，而是靠淘汰。

利克里德尔与泰勒认为：“全球计算机网络沟通系统，若要能维持其正常的运作，其关键不在于有一个「有力的」类似中央政府的管辖机构监督，而是在于广大人民群众（网络使用者）积极志愿的共同努力工作。”

一句话，不经意间劈开了一个新天地。

从数千年前的原始人社会之后，就再也没有出现过的“社会生成原始环境”，在互联网上即将出现。

这句话，极其本质的点出了一个社会最原始形态上的基础，那就是：社会最原始的基础规则不是建立起来的，而是群众选择出来的。

选择，在物质、精神条件齐全的时候，美其名曰“民主”；

但是，在物质、精神条件完全不具备的时候，就是残酷的大自然法则－“物竞天择，适者生存！”

（未完待续）

我抄袭了！我怕谁？



■本刊记者 心鹰

最近一段时间，游戏业内可算是风云变幻。融资、并购、上市……重大经济活动接连不断：晶合软件亿元融资、盛大9000万美元收购ACTOZ 29%的股份、九城成功在纳斯达克上市……不知为什么，看着这一派风光无限、欣欣向荣的场面，记者忽然产生了莫名的担忧。曾经看过一句话觉得很有道理：“大多数时候，你看到的是别人想让你知道的；你看不到的才是真相”。让我们来看一件小事……

2004年12月1日，记者像往常一样浏览着网上各种新闻，在某网站的主页上看到一篇关于“朝华娱乐抄袭腾武数码新闻稿”的报道。匆匆看了一眼内容，一带而过。下午时候，记者回想起新闻中的一些未确定细节，再次登录网站，赫然发现帖子被删除了。这轻微地刺激了记者敏感的神经，隐隐感觉到事情另有隐情。难道是新闻误报？于是，记者找到了文中提及的两篇稿子对比了一下，以证实新闻的真实性。结果发现无论从结构到用词，两篇文章简直如出一辙，抄袭痕迹极其明显、抄袭手法极其低劣。这么显而易见的新闻事实为什么要删稿呢？这事有意思（两文题目分别是“《墨香》惊世内测勇登中国武侠网游巅峰”与“《梦幻之星在线——蓝色脉冲》震世内测勇创中国网游新纪元”，有兴趣的读者可自己搜索阅读）。

记者接下来找到了朝华娱乐方面的某媒介经理，向其询问此事。该媒介的发言令记者大开眼界，在这儿记者摘录了几段精彩的供大家欣赏：“我本来还没管(这件事)，网媒我已经打完招呼都撤消息了，然后忙一圈回来，可以呀，（你准备）贴新闻，那我是得问问，知不知道记者和媒介的关系啊，没见过这么不成熟的，真有本事你（指记者）也别在这里搞，随便一个媒体，不用A级（刊物），你要给我登上一个标题，我立马再也不做媒介这一行了。消息我根本没想瞒，新闻稿怎么出来了，所有媒体圈的人心里都有数。看来媒体有什么用你还不知道呢，嗯，等你什么时候，能有资格采访了，再探讨吧。”

刚开始记者是有些气愤的，感觉自己热爱的工作被玷污了。不过越到后来，记者的怒火越小，取而代之的是无奈、悲哀与惶恐。对此事记者听到最常见的一种说法就是“这种事太多，见惯不怪了”。“见惯”是事实、无奈的可悲；“不怪”是我们对事实的态度，麻木的可怕。有位哲人告诉我们：“我们对事物的愤怒，往往不在于事情本身，而在于人们对事情的态度。”无疑，该媒介经理在论坛的无理言语和对事情粗鲁的处理方式，并不能代表游戏公司的官方意见，可以称其为“工作外的低素质”。但我们不得不问一句：“媒介公关到底是一种什么工作性质？遮羞布么？现在一窝蜂似的网络游戏公司急功近利、人员良莠不齐。是行业不规范造就了从业人员的素质低下，还是从业人员的素质低下造成了行业的不规范？”说得再露骨一些：“如此素质的人员是怎么进入公司的？这是个别现象还是普遍现象？”

记者调查了几家网络游戏运营公司的人员招聘情况，发现作为“媒介公关”的职务大多数是不需要面试的，甚至不需要工作经验。也就是说，任何人上来都可以做，而这种情况在其他行业是不可能发生的。现在网络游戏公司如雨后春笋一样滋生出来，使非开发人员需求在短时间内大量增加，达到供不应求的程度。滥竽充数、鱼目混珠的情况也就不足为奇了。究其根本，行业的泡沫、过热、失衡显而易见了。

据《大众软件》产业报告调查显示，2004年中国大陆有159款网络游戏运营、运营公司多如牛毛。他们的目的很简单，那就是使资本在这个行业里迅速膨胀扩大。然而梦想是美好的，现实却是冰冷而真实的，大多数新入行的网络游戏运营商完全没有把握住这个行业的根本，仅仅凭着一腔幻想与冲动进入了市场。厂商多了、利润空间缩小了，可是运营还得继续做。所以，开始感到山穷水尽的运营商们把目光放到了宣传和舆论的手段上。各游戏公司之间除了传统的产品、宣传、价格等方面的竞争外，还衍生出了许多新的竞争方式：如挑起和利用诉讼损害竞争对手；组织大批所谓的“枪手”攻击对手；挑逗和愚弄所谓民意给对手制造压力，这一系列原本匪夷所思的竞争手段在现在的市场策略中得到了淋漓尽致的发挥。正因为如此，一些游戏业内人士惊呼：“中国游戏市场的竞争开始加剧化与低劣化！”

全美电脑游戏销售排行

2004年11月7日到11月13日

名次	游戏名称	发行商	价格
1	半条命2	VU Games	50美元
2	模拟人生2	美国艺电	50美元
3	Roller Coaster Tycoon 3	Atari	40美元
4	半条命2收藏版	VU Games	80美元
5	Zoo Tycoon 2	微软	40美元
6	Medal of Honor: Pacific Assault	美国艺电	50美元
7	模拟人生2特别版	美国艺电	70美元
8	EverQuest II	Sony Online Entertainment	50美元
9	极品飞车：地下狂飙2	美国艺电	40美元
10	罗马：全面战争	Activision	50美元

记者点评：《半条命2》毫无悬念的击败《模拟人生2》，横扫北美市场。所有人都沉浸在用压力枪把木箱扔来扔去的乐趣之中，继Far Cry和DoomIII之后，FPS玩家迎来了今年的第三个狂欢节，他们选择黑山研究所度过2004年的圣诞夜。让我们略过永不落榜的《模拟人生》系列和美国艺电，看看那些新面孔。“大亨”类的模拟游戏在中国早已没了市场，却大受欧美玩家追捧，我羡慕这些没有受到快餐文化影响的忠实玩家，以及他们在微软游戏中所表现出的耐性。EverQuest II 能上榜实在出乎意料，花50美元去买一个网络游戏的客户端？“那你一定疯了，”中国网游玩家如是说，“不如拿这钱去玩一年《传奇》。”

W《魔兽世界》酷图讲解 World of Warcraft (一)

■本刊特约北美测试员 Griffin

2004年11月23日，这个日子对于不少亚洲玩家来说，是一个黑色的日子。在这一天，《魔兽世界》北美地区公测宣告结束，收费服务正式开始……

当北美玩家们欢呼雀跃，庆祝从此以后有稳定服务，可以长期沉浸在WoW世界时，亚洲的WoW迷们却不禁失声痛哭。虽然有少部分玩家不惜动用重金，以信用卡支付的形式继续投入到“魔兽”的怀抱中，但多数亚洲玩家不得不遗憾地看着《魔兽世界》的大门就此关闭。

为了让更多玩家能够体验到《魔兽世界》的巨大魅力，本刊特约北美测试员Griffin继续深入游戏，带来这款引起业界和众玩家普遍关注的独家酷图讲解，以多幅图片配以说明的形式感性、生动地为大家讲述“魔兽”的故事。还等什么？现在就请跟随着Griffin的步伐一起来探索这个神秘的世界吧！



WoW中丰富的人物形象选择足以在游戏中创建出你想要的任何形象。这就是我在游戏中为Suki打造的样子啦。

我尝试着把我的一个朋友创建出来，其相似度达到了90%，（Suki语：长得和现在正在排版的美编GG好像啊！）



经过跋涉，终于来到人类主城——雄伟的风暴城。把守城门两侧的巨型英雄雕像是整个联盟辉煌历史的写照，也是人类在面对生死存亡的时刻不屈不挠的象征。



■类型：大型多人在线
■制作：Blizzard Entertainment
■运营：Blizzard Entertainment
■北美上市时间：2004年11月23日
■推荐度：★★★★★



这是人类联盟的总部——风暴城大教堂。尽管人类联盟曾经面对内忧外患，但人类最终的信念和这里的天空一样晴朗。





画面上展示的是角色的技能（魔法）书和天赋窗口，可以说，玩家继续游戏的动力很大一部分来自于此。一般的职业技能（魔法）只要满足级别要求，手头又不那么拮据，都可以学到；而对于上限60级的《魔兽世界》来说，天赋点数则是有限的，需要谨慎分配。

画面显示的是任务窗口和角色属性窗口。游戏把玩家接受的任务全部记录在任务窗口中，并根据任务的相对难度由简到难按绿、黄、棕、红颜色划分。属性窗口则是玩家最常用的工具，这里放置了人物的纸娃娃系统、属性数值、社会关系和技能状态，其中对人物属性的作用作出了详细的说明。要知道，同一种属性对不同职业的作用可能是不同的。





看到温暖的壁炉就知道这里是旅馆了。旅馆在游戏中的作用至关重要，除了绑定炉石外，这里还是接受任务、购买补给和下线的好地方。



游戏为每位玩家设置了一块炉石，只要右键使用它，就能把角色传送到最后绑定的旅馆当中。为了避免无聊玩家频繁逃跑，炉石每小时只能使用一次，而且每次的施法时间出奇的长。



这是战士在向训练者学习技能。不同的职业都有相应的职业训练者，在达到一定级别之前，这些NPC是角色离不开的老师和辛苦钱的剥削者。

更多精彩内容请见03期……

WARCRAFT
世界

■类型：第一人称射击 ■制作：Digital Extremes ■发行：Groove Games
■上市日期：2005年3月1日 ■推荐度：★★★★

前线地带

放逐者 Pariah

■北京 Gamecon-PandaZ



由幕后走向台前的开发小组

E3 2004大展上，有一款FPS游戏成功获得了玩家和评委的好评，并一举获得了“E3 PC平台最佳惊喜奖”，这就是加拿大工作室Digital Extremes利用《虚幻竞技场2003》引擎制作的《放逐者》。也许Digital Extremes这个名字以前并不为大家所知，但事实上这家工作室的组建者是Unreal（《虚幻》系列）的联合制作人James Schmalz，而Digital Extremes也从1999年开始就以合作伙伴的形式同Epic Games（《虚幻》系列的主要开发商）一起开发《虚幻》系列。5年来积累的开发经验和对UT引擎的了解看起来并没有白费，E3大展上《放逐者》拿到了奖项就是很好的佐证。


画面效果非常好的一个场景，秋天的草原特有的棕黄色调给人带来一股乡土气息。

故事背景


爆炸的场面，由于逆光的效果，枪支变成只有轮廓的黑影。


游戏的场景之一，光源、水面效果和视线的折射都制作得十分逼真。


这是多人模式抓图，图中出现的陆地和空中交通工具应该都是较大型的交通工具，而这种人、机、车混战的场面一定非常刺激！

在2520年的某一天，一位名叫Jack Mason的医生（本游戏的主角）和他的一位名叫Karina的女病人迫降在地球上——游戏中的地球已经是一个用来流放罪犯的荒芜星球。这里只有2种人——凶暴残忍的罪犯和比罪犯更凶暴的守卫。更糟糕的是，主角得知这个星球因为一种未知病原体的流行，在16个小时后会被高热的核爆所摧毁。而主角的目的也就是游戏要表达的主题：如何在这样一个逆境中生存下去？虽然官方目前放出来的信息并不太多，但是依然可以想象在这一切的背后肯定隐藏着另一个巨大的黑幕（似乎这已经是剧本编写不可或缺的了）。

强调动作性的FPS

制作者为了使《放逐者》能够更多地体现出和其他FPS游戏的不同以及显得更加好玩，在游戏中做出了许多新的尝试和设置。

首先在单人游戏中，电脑角色的AI水平很高。敌人懂得巧妙地利用周围的地形掩护自己，可以组成小队交替掩护队友来接近主角，可以拉响警报招呼更多的伙伴来共同对付主角，也会对地上同伴的尸体作出加强警戒等反应；作为NPC的Karina则会在某些适当的时候给主角一些提示或帮助。这些设计使他们看起来更像活生生的人而不是单调的程序。而主角方面，首先就是有多样化的交通工具可以利用。目前官方网站公开的2种交通工具分别是单人驾驶的三轮摩托车和两人联合操作的吉普车，

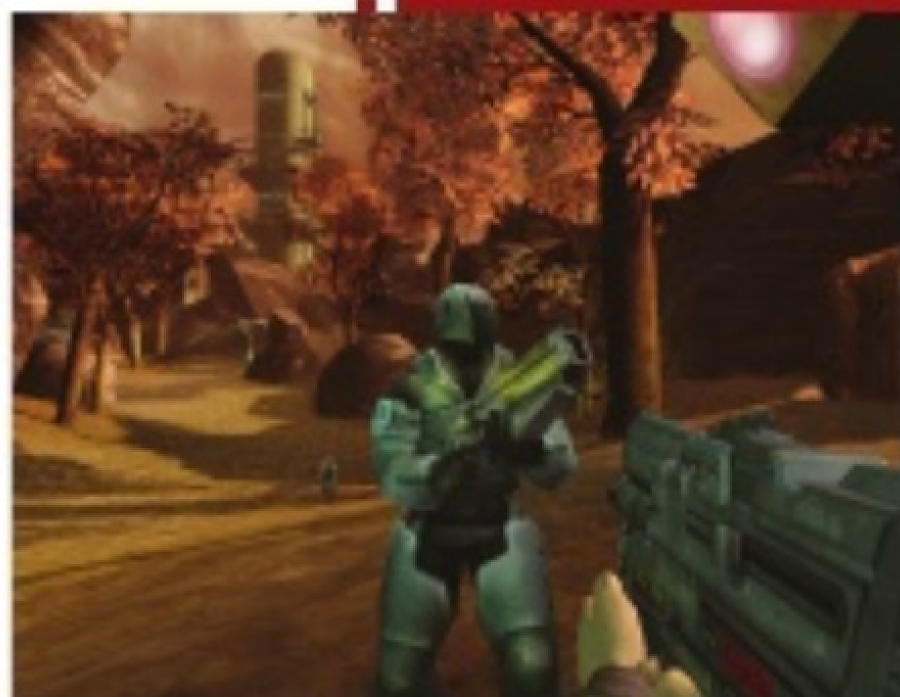
其中一人驾驶另一人用后座的武器射击（类似于《光晕》）；而公开的游戏录像中，还有主角操纵机器人利用强大的火力击落敌人飞船的片断。武器方面到现在为止只公开了4种实弹武器，分别是Bulldog（小型自动武器）、Frag Rifle（霰弹枪）、Grenade Launcher（掷弹筒）和Snipe（狙击枪）。作为一款FPS游戏来说自然不可能只有4种武器可供使用，相信还有更多更强大的武器要随着发售日的临近才会被逐渐公开出来（至少敌人使用的似乎都是发射光束的武器，主角不可能没有）。非常有趣的一点是，在游戏中玩家不但可以使用固定的武器，还可以对自己的武器进行改装升级。玩家随着游戏的进行可以收集被称为"武器能量核心（Weapon Energy Core）"的东西，然后对自己的武器进行升级。虽然升级并不是推进游戏所必需的行为，但是制作人表示，不同的玩家将会根据选择的差异而得到大相径庭的结果。

真正体现这些设计的则是多人模式。在单人模式中可有可无的武器升级系统，到了多人模式也许将会成为游戏的核心系统之一。采取不同的升级方式有可能得到一个火力强大、无坚不摧的战士，也可能得到一个具有医疗能力、使队友复活的战场医生。在"团队对团队"的竞争中，显然多样化配置的部队会强于单纯升级某种能力的部队（是不是有点像即时战略）；而多人模式中的交通工具和某些地图玩家对交通工具的把握能力及团队合作也变得更加重要。因为除了单人模式中出现的车辆外，还会有飞行器一类的交通工具出现，更可能会出现需要2个甚至4个玩家共同配合才能驾驭的车辆或者飞行器。

前线地带

被发挥到极致的UT2003引擎

虽然游戏采用的引擎并不是最新《虚幻3.0》而是《虚幻2003》的，但是Digital Extremes凭借着自身的技术优势和对《虚幻》引擎的了解（毕竟一直参与《虚幻》系列的制作），确保了游戏具有足够优秀的画面效果。枪弹在空中划过后留下的短暂轨迹，爆炸的气浪造成的扭曲视线，车辆疾驰所扬起的砂石，不同光线条件下武器的反光……不论哪一种特效都做得恰到好处，既没有故意夸张也不会显得不够华丽，很有一种点到即止的感觉。而游戏的场景也相当多样化，黄昏的草原、基地的回廊、森林地带等类型均有出现。



黄昏里的树林，可以明显看出游戏的光影效果十分真实。

功能强大的地图编辑器

另外，对喜欢亲自设计的玩家来讲，游戏自带的地图编辑器会是个很吸引人的东西。这套强大的地图编辑器，允许玩家对场景、地形、画面中的设施、不同颜色的光源等方面进行设计，而且每做出一项修改都可以立即以游戏中的视角进行查看，确切了解实际效果后再切换回编辑界面继续工作。

我们所能做的，只有等待……

从现在所获得的资料来看，《放逐者》似乎已经具备了一个成功游戏该有的各方面条件。但如果说有什么地方让期待者不满意的话，那就是现在展示给玩家的资料太少了，这听起来似乎有点自相矛盾但却是事实。事实上，玩家除了一段1分12秒的被爆炸镜头充斥的预告动画和几十张图片以及一个显得空荡荡的所谓官方站点之外，再也接触不到任何其他东西。所有关于游戏性、系统介绍故事背景等方面几乎都是通过文字来叙述，既没有试玩版也没有更多的动画片断以供参考。要知道在游戏界，一个游戏宣传一个样、实际玩起来是另一个样的例子太多了。

不管怎样，至少《放逐者》现在看起来很美。游戏性高超的单人模式，充分调动玩家主观能动性的地图编辑器，并且UT2003的引擎也不需要过分苛刻的硬件就可以流畅运行……这一切都是那么的诱人。而发行商请来好莱坞大牌制作组打造游戏预告片，似乎也暗示着对这款游戏充足的信心。虽然现在的FPS市场上已经有了Doom3、Half-Life2、Halo2等怪物级大作，但相信《放逐者》将有能力让原本已经鏖战正酣的市场掀起更加激烈的竞争浪潮。



本期烂游戏实在不少，虽有《职业进化足球4》（Pro Evolution Soccer 4）、《席德梅尔之新海盗》（Sid Meiers Pirates!）、《波斯王子——武者之心》（Prince of Persia：Warrior Within）三大强作撑场面，但更有一堆不知所为的小品级游戏，像《勇闯魔窟》（Demonlisher），感觉就是FC上“吃豆”的3D魔法加强版。笔者这些天只好拿出5900XT都无法硬加速、画面糙到流鼻血的《魔法门Ⅶ》重温一遍，又惊闻有人拿出《英雄无敌Ⅲ》在玩……

■晶合实验室 fly



职业进化足球4
Pro Evolution Soccer 4

类型：体育竞技
制作：KCET
发行：Konami
上市日期：2004年11月23日
推荐度：85

既然是PES，那就是欧版的《实况足球》了。加强了联赛模式，出现了经验值系统，有点养成的意思，而且联网功能也终于出现了。具体情况怎样笔者没试，不敢多言，不过据说挺糟糕的，可能是没有对联网部分进行优化的缘故吧。很多人都习惯性地把本作和前些日子出的FIFA 2005相比，谁强谁弱争个不亦乐乎。其实这玩艺儿像萝卜青菜一样，没必要分个高下，自己玩得爽就行。

英式橄榄球经理2004
Pro Rugby Manager 2004



类型：经营模拟
制作：Cyanide
发行：Digital Jesters
上市日期：2004年11月22日
推荐度：70

笔者除了简体中文和繁体中文较精通以外，对英文也颇有造诣。不过这个游戏怎么看怎么都像法文版的，单词认识不了几个也没找到语言选项。橄榄球规则都尚不清楚，一些战术安排和专用单词缩写更不知所以然。以玩《足球经理》的经验大概摸索了几分钟，终于搞清楚了“确认”、“取消”、“继续”是哪几个单词；其他的，还是不理解。估计还是走《足球经理》的套路，有兴趣的玩家可以等等英文补丁。当然，也许是笔者没找到吧。

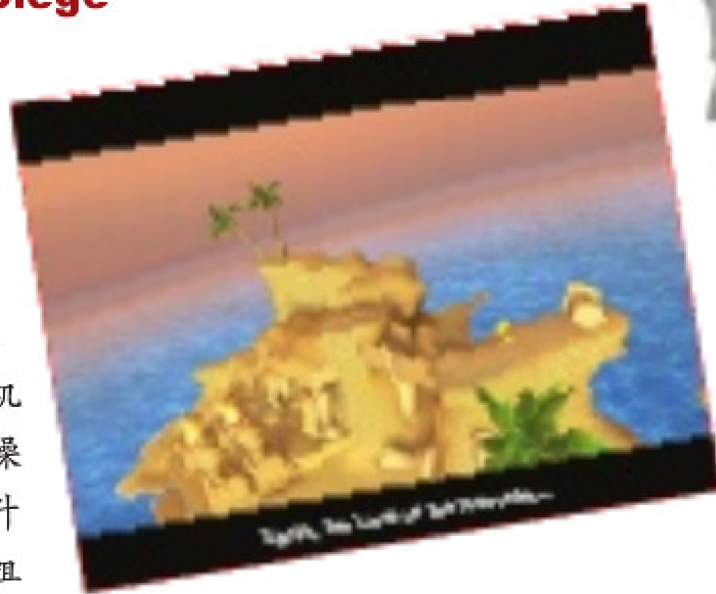


席德梅尔之新海盗
Sid Meiers Pirates!

类型：策略经营
制作：Firaxis Games
发行：Atari
上市日期：2004年11月25日
推荐度：90

游戏性没得说，只是剧情俗不可耐。又是一个幼年惨遭不幸的破落公子受尽苦难，然后扬眉吐气千里寻家的故事，估计剧情触发还能遇上个知心MM相伴一生。航海类游戏，自古走的都是经商、探险、战斗的路线。对此游戏笔者没有深玩，不知有什么新鲜的创意，是否还有其他路线供玩家选择。不过既然游戏名字里有“海盗”二字，自然是鼓励玩家多去战斗。不过笔者还是颇有些怀念高中时玩的《大航海时代Ⅱ》，至今无人逾越啊！

百战天虫——虫堡大作战
Worms Forts：Under Siege



类型：策略
制作：Team 17
发行：Acclaim
上市日期：2004年12月4日
推荐度：80

经典的小品级休闲娱乐游戏。它的强势在于连线作战，单机部分无非是让玩家熟悉基本操作，只是不知为什么无法提升画面分辨率，看起来稍显粗糙。不过此类游戏的乐趣并非仅仅体现于画面方面，所以三五好友连上一把，互相“害一害”，嘻嘻哈哈闹一场，倒也轻松愉快。



波斯王子——武者之心
Prince of Persia：Warrior Within

类型：动作冒险
制作：Ubisoft Montreal
发行：Ubisoft
上市日期：2004年12月1日
推荐度：90



本来想给这个游戏打95的，考虑到它虽然画面惊人、操作复杂、战斗激烈、动作繁多，但实在没有玩第二遍的需要；在游戏性上和《席德梅尔之新海盗》有不小差距，所以只能和“海盗”打个平手。当初《时之砂》刚出的时候，和编辑部某废柴一夜即打穿。这次来看就不是很容易了，因为剧情介绍实在太冗长，又不能中途取消，而且英文稍差一些的玩家连剧情也会看得迷迷糊糊——穿插了大量的回忆场面，远不如《时之砂》只看动画即可了解剧情的程度。顺便说一句，这代增加了难易度设定。笔者以为，这实在是个害人的设定。因为你不知道游戏在Hard模式下会比Easy多出些什么，而且以常人心态，只有以Hard通关才算完美。但以常人之操作水平，游戏刚开始的那个衣着暴露的女王，在Hard难度下就不是那么好战的。

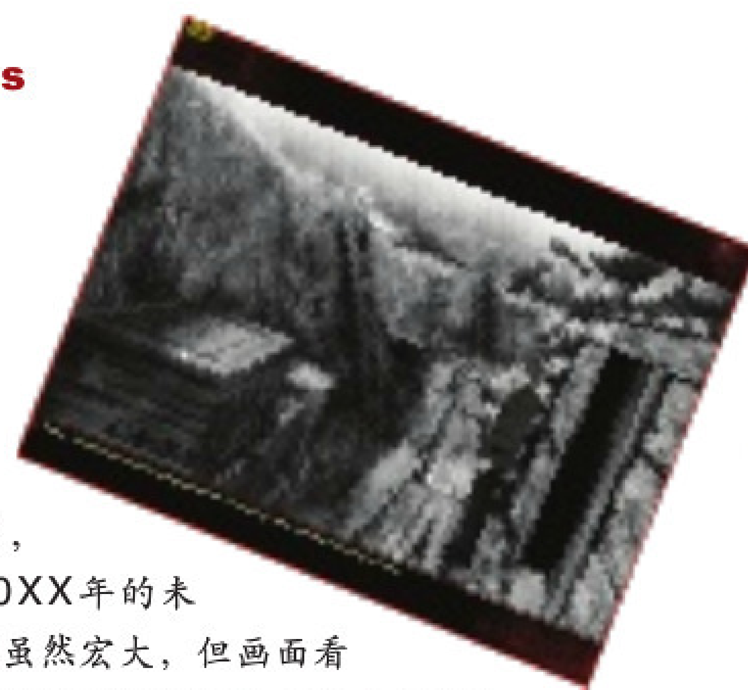




勇闯魔窟
Demonlisher
类型：益智
制作：Magnussoft
发行：Magnussoft
上市日期：2004年11月24日
推荐度：59

无趣，相当无趣；没劲，相当没劲。

遗产——黑暗阴影
Legacy：Dark Shadows
类型：冒险解谜
制作：GMX Media
发行：GMX Media
上市日期：2004年12月5日
推荐度：70



3CD容量本以为是一款画面精美、情节复杂的作品。情节倒是真的复杂，跨越空间和时间，从1942年的斯大林格勒到20XX年的未来，从地球跑到火星。世界观虽然宏大，但画面看上去也就那么回事，甚至在初期游戏刻意以黑白复古风格展现情节，就让人觉得有些不堪忍受了。游戏中的德军说着德语和俄语混合发音的英语，夹杂着浓重卷舌音的英文句子怎么听都觉得古怪，甚至有几分搞笑。也许是笔者少见多怪，没听过带方言的英语吧。



象棋高手8（豪华版）
Fritz 8 Deluxe
类型：益智
制作：Viva Media
发行：Viva Media
上市日期：2004年12月3日
推荐度：70

目前功能最强的国际象棋游戏。人工智能强大，辅助系统完善；电脑计算漫长，人脑极难取胜。若是只为娱乐，不如玩点别的。



超真实滑雪2005
RTL Ski Alpine 2005
类型：体育竞技
制作：RTL Entertainment
发行：RTL Entertainment
上市日期：2004年11月29日
推荐度：70

游戏好像也不是英文版，本作的前几代都没接触过。游戏本身很容易上手，拿着当赛车游戏玩就好。

对抗罗马（中文版）
Against Rome Chinese
类型：即时战略
制作：Independent Arts
发行：Encore Software,Inc.
上市日期：2004年11月24日
推荐度：80

龙穴III
DragonsLair III
类型：角色扮演
制作：Digital Leisure
发行：Digital Leisure
上市日期：2004年11月27日
推荐度：70

昆虫王国2
Bugdom 2
类型：动作冒险
制作：Activision
发行：Activision
上市日期：2004年11月27日
推荐度：70

北方传奇2
Konung 2
类型：角色扮演
制作：1C
发行：Got Game
上市日期：2004年11月30日
推荐度：75

桥梁建筑师
Bridge Builder
类型：益智
制作：Halycon
发行：Halycon
上市日期：2004年12月3日
推荐度：70

迈阿密风云
Miami Vice
类型：动作冒险
制作：Atomic Planet Ent.
发行：Davilex
上市日期：2004年12月5日
推荐度：70

魔幻霸主（繁体中文版）
Armies of Exigo
类型：即时战略
制作：Black Hole Games
发行：EA Games
上市日期：2004年12月4日
推荐度：75

多浪迪警官
Torrente
类型：动作冒险
制作：Cinemaware
发行：O3 Entertainment
上市日期：2004年12月5日
推荐度：70

恶棍猎手
NRA Varmint Hunting
类型：体育竞技
制作：Speedco Shooting Sports,Inc.
发行：Speedco Shooting Sports,Inc.
上市日期：2004年11月30日
推荐度：70

止痛药——杀出地狱
Painkiller：Battle Out of Hell
类型：第一人称射击
制作：People Can Fly
发行：DreamCatcher
上市日期：2004年11月29日
推荐度：85

超真实高台滑雪2005
RTL Ski Jump 2005
类型：体育竞技
制作：RTL Entertainment
发行：RTL Entertainment
上市日期：2004年11月28日
推荐度：70

银河文明——亚德里安预言
Galactic Civilizations：Altarian Prophecy
类型：即时战略
制作：Stardock
发行：Strategy First
上市日期：2004年11月30日
推荐度：75

冰风溪谷II（简体中文版）
Icewind Dale II Chinese
类型：角色扮演
制作：Black Isle Studios
发行：Interplay
上市日期：2004年11月24日
推荐度：90

赌场生涯
Texas Hold Em With 500 Slots
类型：棋牌
制作：Activision
发行：Activision
上市日期：2004年11月25日
推荐度：60

版面有限，这些游戏笔者不再赘述，仅列出基本资料供大家参考。

又是新年的第一期杂志了，每到这样的时候，我总是忍不住要跳出来跟大家罗嗦一点废话……咳，那边那位朋友，请您不要误会，今天我不说八卦的东西，很多人反映我最近比较八卦，所以我今天打算说点正经的。如果您不感兴趣可以直接翻过这一页——且慢！您还没看下面的内容怎么会知道自己不感兴趣呢？所以还是先请您往下看……

在2004年第一期的“锋利的盾”栏目里，我们刊登了一篇“游戏评论理论”的专题，很多朋友来信反映说看完那一系列的文章简直就像是听完了一堂没完没了的课——这可真是一个非凡的表扬，真的。在那个专题中我们讨论了写游戏批评需要客观的问题，这一年过去了，回顾栏目中刊登的文章，那么我们是否做到了客观呢？这个我没法下结论，就像我们的作者一样，如果谁认为自己写的文章是绝对客观的，那么他已经是站在主观的立场上了。所以客观这个东西是不绝对的，我们只能尽量向它靠拢，尽量在批评中摈除个人的感情色彩。在2005年的杂志中，我们要更加努力做到这一点。

在本期“锋利的盾”中刊登了一篇比较特殊的文章，大家往后翻过两页就会看到。说到这里我又想起了一个问题，如果遇到一个自己非常不喜欢的游戏，在自己的眼中它到处都是缺点，那么应该怎么办？我个人的建议是一分为二的来对待。首先可以行使自己的权力，我有权对它进行批评，批评得狠一点也没有关系，这顶多说明我比别人更挑剔一些；但是另一方面，我必须得承认并且肯定它的存在。换句话说，我可以夸张地形容它“简直一无是处”，但是我不能说根本就不应该制作出这样的游戏。无论多么优秀的游戏，都肯定有人不喜欢，就像有人不喜欢“仙剑”，有人讨厌“魔兽”一样，如果每个人都拥有上面的想法并且被上帝实现，那么我们将会一个游戏都没得玩——一个都没有。好了，本着这个“一分为二”的态度，希望今年“锋利的盾”可以奉献给大家更多的好文章，这是我的目标。

在评分系统上，去年被大家评论得最多的毫无疑问是“文化包容性”，这个话题被讨论了一整年，直到前几天还有个叫“油条小子”的读者给我发来邮件，希望我们对这个标准的评审核心尽可能放在游戏的暴力、色情、意识导向等因素上，而少去考核各国家的民族文化隔阂。事实上从去年底我们就在“文化包容性”这一条的评审上作出了相应变化，今年开始这一条会正式变更为“文化、包容性”，多了个顿号，差别在哪里？很明显，游戏文化的“深度”和“包容广度”会被并列考核，而不是像从前那样只评审游戏文化的“普遍性、包容性”，如果一款游戏的背景文化能在这两方面都做到很好，那么毫无疑问可以在这一条上得到高分，举个例子——《异尘余生》。最后，在这里感谢向我们提出建议的云无常定朋友。

就罗嗦到这里，希望新的一年里大家能玩到更多的好游戏。不管是新游戏还是老游戏、单机游戏还是网络游戏。

8神经
yangli@popsoft.com.cn



离成功就差一点点

《荣誉勋章——血战太平洋》评析

■贵州 yago

自从《荣誉勋章——联合袭击》吹响了二战FPS游戏与影视圈经典大作携手合作的第一声号角后，短短两年间这个领域内就涌现出大量相似作品。面临诸多对手的挑战，《荣誉勋章》系列一直稳守阵脚，从《先头部队》直到《突出重围》都做得中规中矩，虽无重大创新但仅靠据守祖宗基业也赢得玩家们的一片掌声。电子艺界近期再度推出的《血战太平洋》抛开欧洲、北非等热点地区，把玩家视角引到当年日美争霸的太平洋战场。1941年12月7日爆发的珍珠港事变是二战的重要转折点，也是日美两国为主角的太平洋战争的开端。大多数以二战为题材的游戏作品很少涉及这个以残酷著称的战场，海空方面暂且不提，从中途岛、瓜达卡纳尔岛、硫磺岛到冲绳登陆，美海军陆战队几乎每次都要付出沉重代价才能从日军手中夺取各枢纽地点。《血战太平洋》以这段历史为蓝本，玩家扮演海军陆战队新兵汤姆·科林亲身体验20余关的战斗。大多数时候你都要穿梭潜行于热带岛屿的丛林中，接触到二战期间美日制式装备的各种轻重武器，沿途还能乘坐车辆、舰船甚至驾驶飞机，本作可算是网罗了近期所有的FPS流行噱头。

精品 总评 8.2

优点	画面音效一流，战场气氛真实，急救系统有创意。
缺点	AI存在大问题，游戏对硬件配置要求高
制作	EA LA
发行	美国艺电
载体	CD×4/DVD×1
类型	主视角射击
语言	英文/中文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：8.0　画面：9.0　音效：9.0　创新：7.0　剧情：7.5

《荣誉勋章》系列一直深受好莱坞风格的影响，而本作也更进一步引入电影编导手法。游戏开篇即为1943年塔拉瓦岛滩头的一场诺曼底式登陆战，面对潮水般扑来的日本兵，主人公注定要在混战中受伤倒下。此时镜头会随着他的思绪返回到1941年加州圣地亚哥的海军陆战队新兵营，接下来的一切就是《荣誉勋章》、《使命召唤》的老玩家们所熟悉的教学篇。不幸的是这段教学篇无法跳过，哪怕你是枪枪爆头的射击老鸟，一样得乖乖听完那位亵渎天父的军士长唧歪着诸如“上帝也羡慕海军陆战队”的说教。接下来还要一件武器一件武器地学习操控射击，除迫击炮、小队指令和战场救护比较新鲜外，其它的教学完全是在浪费时间。这个世界上也许真有那么几个从没玩过FPS游戏的新新菜鸟，但我相信大多数渴望品味厮杀快感的玩家恐怕都会对这段教学毫无兴趣。不过，如果从文艺性的角度来看，这段序章却充满了好莱坞式的人情味。系统给予玩家的不再是单调乏味的指示，军士长指天骂地的吼叫、新兵战友丰富传神的面部表情，都让你感觉仿佛真的就在1941年圣地亚哥的海军陆战队新兵训练基地。

终于结束了训练营的煎熬，新兵汤姆于1941年12月7日被调派到珍珠港，各位玩家也有幸得以目睹本作中最为壮观的场面——千百架日军战机突袭珍珠港！这可不是白云间隐约拉过几十架飞机贴图那样简单的小儿科，是真正完全可以媲美电影的空袭场面！晴空万里之中，远处的群山、近处的楼房建筑均显得真实可信，顷刻间突然降临的无数日军战机立刻把整个港口变成了一座地狱，带有太阳旗徽的日军战机不时从头上呼啸掠过，你甚至能看清敌人投下的炸弹和水雷，仓惶不知所措的战友在日机喷吐的弹雨中纷纷倒下，子弹打在建筑物墙上会激起阵阵黑烟，碎石飞溅的声音清晰可闻。一时间敌机群的轰鸣、爆炸的巨响、战友们的怒吼夹杂在一起几乎能震破你的耳膜，仅仅半分钟后刚


珍珠港陷入一片浓烟和火海。


港区瞬间化作地狱。


日机超低空俯冲。


虽有瞄准模式但也于事无济。

才那个有天堂之称的小岛就只剩下浓烟和大火，请留意再看此时的天空也已变成血染一般的朱红色。

当主人公操纵高炮迎击轰炸港区的日军飞机时，周围的一切都得到了近乎完美的表现。倾斜的战舰甲板上到处躺着伤亡的美海军士兵，密如蜂群的日机疯狂呼啸俯冲着，美军还击的高炮炮弹在天空中绽放出大团黑云，偶有日机被“捕捉”到立刻爆裂为一团熊熊火光，但断翼等残骸崩裂后却会随惯性继续向前冲坠而下。如果距离太近这堆碎片甚至会一股脑砸到操作高炮的美军士兵头上，大家同归于尽。仔细品味过这些细节的玩家都会忍不住发自内心地赞叹Havoc物理引擎的超强性能！另外，玩家操纵高炮时也会因为快速连射导致剧烈震动而产生视线模糊现象，这一设定非常符合真实情况，但不禁也让人联想到《极品飞车——地下狂飙2》里的“动态模糊”技术。无论是从画面艺术的效果还是从引擎技术的表现来看，珍珠港这几关的战斗绝对堪称《血战太平洋》中的最大亮点。尽管有明显模仿电影《珍珠港》之嫌，不过作为《荣誉勋章》系列的一贯特色，这种临摹应该无可指责。

经过了波澜壮阔的大场面后，我们的主人公开始与日本兵在荒岛丛林中捉迷藏。二战中的日本陆军素以凶狠剽悍而著称，本作中的日军士兵AI也完全配得上这4个字，一旦枪响他们都会迅速寻找掩体并伺机包抄，很少会在同一位置上长时间静止不动，玩家扣动扳机稍迟一点都会错过。这些手持三八式步枪的家伙尤其酷爱冲锋肉搏，在一阵狂嗥中冲至近前以刺刀和枪托瞬间将你秒杀。与武士道狂热相比，汤姆森冲锋枪的20发弹匣总显不足，更多时候干脆拣起一枝三八大盖与敌人对砸倒还更有效。不过如果与多名敌人陷入肉搏混战，玩家迟早会听到刺刀入肉的钝响，然后你就只能倒地望天。如果同队的医疗兵没有及时赶来“妙手回春”的话，你会看到更多日本兵的脸庞在你眼前晃动，然后是更多刺刀入肉的钝响。

表面上看敌人AI的设定很成功，但制作者们为突出日军战斗力不惜采取了作弊手法。远距离交战中日军士兵居然能透过树叶准确无误地发现你，当三八式步枪的子弹在身前身后飞舞之际，可怜的玩家睁大双眼看遍了前后左右甚至包括头顶脚下也仍然找不到敌人的影子。如果又赶上是夜战，那干脆就等着挨刺刀吧。经过多次体验阵亡后，笔者发现只有当主人公行进至某个点时，预定隐藏在伏击点的敌人才会激活出现，也就是说那些号称神狙手、丛林王的玩家根本无法靠远程武器和仔细观察来避免伏击，看来汤姆老兄注定要与日本兵亲密接触。如果有人认为这正显FPS游戏的动作本色的话，无数次毫无征兆的中弹倒下或被敌人从后面用刺刀戳死，恐怕会极大地考验玩家继续游戏的耐心，虽然很真实但却和真实一样容易让人备感疲倦。

与强大的日军AI相比，战友们的表现却非常令人失望。不客气地说，这帮家伙在战斗中的行为都证实他们简直就是一帮自私自利的胆小鬼。枪声一响你会听到他们狂吼乱叫：“发现敌人！他们来了！”但这些毫无意义的叫嚷丝毫不能帮助你准确定位敌人的方向，直到几发三八式步枪的子弹穿过阁下躯体时，你仍然在徒劳地寻找那些鬼魂似的敌人。更糟糕的是，这帮所谓的兄弟能给予你的火力支援也非常不够义气，打死几个敌人后他们的枪法会突然下降到不可思议的地步，唯一不变的是他们还继续在那里嚷嚷。除医疗兵能让受伤倒下的你重新站起外，其余战友们都没有起到衬托战火兄弟情的作用。当然，从某种角度上而言，这应该是制作者为了凸显玩家的个人英勇而作出的设定。但是对于像《血战太平洋》这样一款号称以结合电影表现手法为特色的游戏来说，这是个不容宽恕的缺陷。

尽管存在种种遗憾，但这款游戏仍不失为一款独具特色的FPS。极具感染力的声光效果和大量电影风格表现手法都显示出制作者们的勃勃雄心，其出色之处数不胜数，相信每一位尝试过本作的玩家都会留下深刻印象。但如果能在细节上做到更完美一些的话，《血战太平洋》也许可以给《荣誉勋章》系列带来更大辉煌，毕竟以太平洋战争为题材的游戏并不太多，能够与凶悍日本兵正面交手的作品更是少见。遗憾的是，EA洛杉矶工作室的努力离成功就差那么一点点，通关本作的MOH忠实玩家们只能将希望寄托于下一代作品了。


身边的战友更像一帮傻子。



最近我玩到了一款好游戏。那真是一款令人难忘的好游戏啊！我觉得有必要把这款游戏好好地介绍给大家，因为从小我就学过“独乐乐不如众乐乐”的道理，所以我决定让大家一起来分享我的欢乐。现在大家一定好奇了，我说的究竟是什么游戏呢？

记一款令我震惊的游戏

■北京 玩到发神经

这话说来可就长了，得从上个礼拜说起。那天住在我隔壁的大漠小虾跑来找我炫耀，因为他爸爸刚刚给他买了一台小霸王学习机，说这是日本的最新科技，根据刚刚在日本流行的FC游戏机仿制的。大漠小虾给我演示了很多神奇的游戏，有《魂斗罗》，还有“采蘑菇”，看得我非常眼红。但是我很快就不用羡慕他了，因为昨天我拥有了一款最新的劲爆游戏——《三国英豪2》！我相信这款游戏一定可以打败大漠小虾的《魂斗罗》。



我就是大名鼎鼎的“美周郎”，看我的眼神销不销魂？

首先《三国英豪2》是根据我国四大名著之一的《三国演义》为背景制作的！想想看，我们拥有那么多宝贵的文化遗产是多么幸福啊，我们的制作人不用动多少脑筋就可以做出一个游戏来了。我敢打赌，就算用《三国演义》的题材制作100年的游戏也是绰绰有余的，外国人那些凭空乱想的东西怎么能相比呢？我觉得真自豪！

进入游戏以后，我真是大吃一惊！这款游戏竟然有魏、蜀、吴3个势力，而且每个势力看起来竟然有9名角色可以选择！我算了一下，加起来就等于是27名角色了，太了不起了，《魂斗罗》和“采蘑菇”相比之下就不行了，各自才有两个角色可以选，真没劲！当然，《三国英豪2》一开始每个势力只能直接选3人，其余的隐藏人物都暂时不能选，但是我认为这样的设计很好，有毅力的人一定会把剩下的角色都打出来的，拥有这样毅力的人肯定什么困难的事情都不怕，我相信世界上一定会有这样厉害的人存在！游戏的角色设计我基本上满意，唯一遗憾的是大多数看起来有些呆呆傻傻，千奇百怪的，不过这都不是问题，因为他们都是古代的人嘛，谁都没见过他们，说不定还真的就长成这样呢？今天楼下的fly和蓝星来看我玩游戏时说的话更证实了我的想法，当时蓝星很担心地说：“这个曹操看起来怎么像猴子？”fly说：“因为他是枭雄嘛，枭雄可能都长得像猴子，你看日本那个木下藤吉郎长得不也是像猴子么！”

除了画面，游戏的音乐也很让我满意，游戏中虽然好像就只有两三首曲子，但全是一水儿的“劲爆迪斯科”！太棒了，我玩着玩着屁股就在椅子上扭起来了。我觉得这款游戏的音乐制作人很有个性，他能

废	总评 2.5
	玩这款游戏你会感到快乐，真的！
	你让我说哪一条呢？
制作	龙爱科技
发行	龙爱科技
载体	CD×1
类型	动作
语言	中文
环境	Win98/2000/XP

文化、包容性：8.0
上手精通：4.5
画面：1.0
音效：1.0
创新：0.5
手感：0.5



不听话，张三爷就敲你的脑袋。


看看张梁的腹肌多健美！问左边的猥琐男是谁？连孙坚都不认识吗？


力劈华山！我关羽便是那武圣！


啊，我的太阳！我赞美你！

够不考虑游戏的背景特点，特立独行地制作了这么时尚的电子音乐，真是太厉害了！时代在进步嘛，应该多做一些年轻人喜闻乐见的元素在里面，要是能让张飞在打斗的时候唱一段Hip-Hop，那就更棒了！

当然，只是在画面音乐上打败大漠小虾的小霸王游戏机那并没有什么了不起，游戏可不是只看画面和音乐的，“好玩”才最重要！我可是个骨灰级的玩家，这些我都明白。首先我们来看看游戏的操作手感。大漠小虾给我演示了一段小霸王上的“采蘑菇”游戏，他说每次跳起来把“坏蘑菇”踩扁的感觉都非常好，可见这个游戏的“打击感”做得不错。唉！我实在是不想批评他，这个孩子已经被那些“暴力游戏”带坏了，动不动就要什么真实的“打击感”。《大话西游》早就教育我们：“不要乱扔东西，就算没有砸到小朋友，砸到花花草草也是不好的。”你看看他，居然还想跳起来把人家好好的蘑菇给踩扁！在这方面《三国英豪2》做得就很让人满意了，虽然看起来舞刀弄枪的，但是真打起来全像在切纸片一样，绝对是一款适合小朋友们玩的“绿色游戏”。看着大漠小虾的堕落，我忍不住要在这里大声疾呼：“抵制‘采蘑菇’这样的暴力游戏！还给孩子们一片纯洁的天空！”另外，我认为《三国英豪2》采用了一种叫作“真人动作捕捉”的高科技技术，简单来说，采用了这样的技术就可以让游戏里面的人打起来像真人一样。不过我的这个看法遭到了蓝星的反对，他说就算是僵尸也不会打得这么傻。对此我有两种解释：一是为了小朋友的身心健康，大家随便摸来摸去也就成了，何必太认真呢？我还决定写封信给金城武，如果他将来还要担当《鬼武者》的“动作捕捉”，不妨学习《三国英豪2》这样打得斯文一点，为小朋友们做个好榜样——只可惜我不知道把信寄到哪里。第二种可能是也许制作者们真的找了一些僵尸来担当“动作捕捉”的演员，如果是这样，那可就太了不起了！

那个拿叉子的铁牛！抱歉……认错人了，原来是华雄。

虽然打得斯文，但是游戏的难度可不小，才打到第二关，关底的Boss张梁就让我快找不着北——噢，顺便说一下，张梁的腹肌可真健美，大漠小虾称赞说好像是用刀在牛皮上刻了个“田”字，这下可算是彻底地让他折服了。后来我好不容易打到华雄那里，他老兄举着个叉子，率领一帮杂兵又打得我还不了手，我差点发火了，幸好fly在一旁高声赞美：“快看，多么强的电脑AI啊！他们配合得多好，他们甚至全都会跳起来打呢！”他的话犹如醍醐灌顶，令我忘了被虐待的痛苦，转而开始欣赏起游戏中电脑AI的高超来。当然，我发现游戏中实在是没有什么打斗技巧可以运用，但是这又有什么大碍呢？别忘了这是电脑游戏，只要不停接关，总可以打穿的，不像大漠小虾的《魂斗罗》，选个30人还要罗里罗唆地按半天键。

《三国英豪2》还有其他很多优点，这里我就不一一列举了。真的，像它的解析度高达640×480，比那个《仙剑奇侠传》还要高这些优点我都不说了！这个游戏让我看见了中文原创游戏的希望，综合来看它至少已经可以和小霸王上的《魂斗罗》相媲美！根据我的推测，只有在10多年后，有一款叫作《吞食天地2》的街机游戏才能全方位地超越它。虽然我拿出这款惊人的游戏让大漠小虾心服口服，但是他仍然提出了异议，他说根据他的预测，未来的国内市场会被网络化的游戏所占据，像《三国英豪2》这样的游戏再好也不会有市场。但是我对他说的话不以为然，你看看我们现在就拥有了《三国英豪2》，等到跨入21世纪，我们就一定会有更优秀的国产单机游戏问世的！

说到尾声了。在撰写此文时，大家都劝我说：做人要“厚道”，《三国英豪2》虽然好但是也架不住你这样夸奖。我觉得大家说得对，是金子就会发光，所以我的表扬也到此为止。最后要提醒大家一句：朋友们，《三国英豪2》的确是好游戏，但是“适度游戏益脑，沉迷游戏伤身”，大家都说我打了几个小时就有些神经不正常了，就连几个旁观者都开始出现精神异状。**所以，在进入游戏之前还请各位务必三思！**

编后语：有多久我们没有看到这样的横版动作过关游戏了？同样是三国题材的动作游戏，我们曾经经历了PC的《武将争霸》、街机的《吞食天地》，发展到昨天，我们见过了《真·三国无双》，到了今天，我们看到的却是这款《三国英豪2》。我并不认为《三国英豪2》代表了现在国产单机游戏的水准，但遗憾的是，在很长的一段时间内，出现在我们眼前的国产单机游戏却只有这款《三国英豪2》。这里暂不讨论过多的原因，我想问的只有一句话：“究竟是《三国英豪2》应该早诞生15年，还是我们的单机游戏产业倒退了15年？”



沉寂四年之后，救世英雄再度出山。在黑暗统治的颓废社会里，弗里曼再次为了自由挺身而出，向以布林博士为代表的暴政者提出挑战。游戏的风格承延前作，剧情紧凑，节奏明快，幽默的对白时常叫人忍俊不禁，巧妙的关卡设计使战斗过程充满新奇和挑战——几乎每关都会加入一些新鲜的道具和伙伴，如汽船、重力枪、侦察车、信息素囊等。不同特性的敌人要利用对应的武器，战斗不仅要用枪，还要用脑，在很多情况下可以节省弹药。比如对付动作敏捷的猎头蟹，最好使用撬棍；对付僵尸则最好是霰弹枪；炮塔用重力枪；狙击手用手榴弹；远方的敌人则要用弩弓来"料理"。战斗中还要时刻观察有无可利用的东西，如地上旋转的叶片、煤气罐，这些都是对付僵尸的利器，而散落的油桶也可引起连锁大爆炸，使附近大群怪物和敌人灰飞烟灭。游戏中还增加了谜题的份量，经常要利用重力、浮力等物理特性触发机关寻找出路，使冒险的过程轻松有趣，张驰有度。游戏不仅画面逼真细腻，声效也很具临场感，不足的是枪械的模拟不够真实，几乎感觉不到后坐力，箱子等重物拿在手里也轻飘飘的毫无重感，但瑕不掩瑜，它仍不失为本年度FPS经典佳作。本篇攻略除详尽述叙游戏过关流程外，还精心绘制了各关地图共计30张。

图文攻略

HALF-LIFE 2 半条命

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

总评	9.1
制作	Valve
发行	奥美电子
载体	CD×5/DVD×1
类型	主视角射击
语言	英文/中文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.0 上手精通：8.5 画面：10.0 音效：9.5 创新：8.5 剧情：8.5

配置要求：CPU：Pentium Ⅳ 1.2GHz；内存：256MB；显卡：64MB以上；硬盘：4.5GB



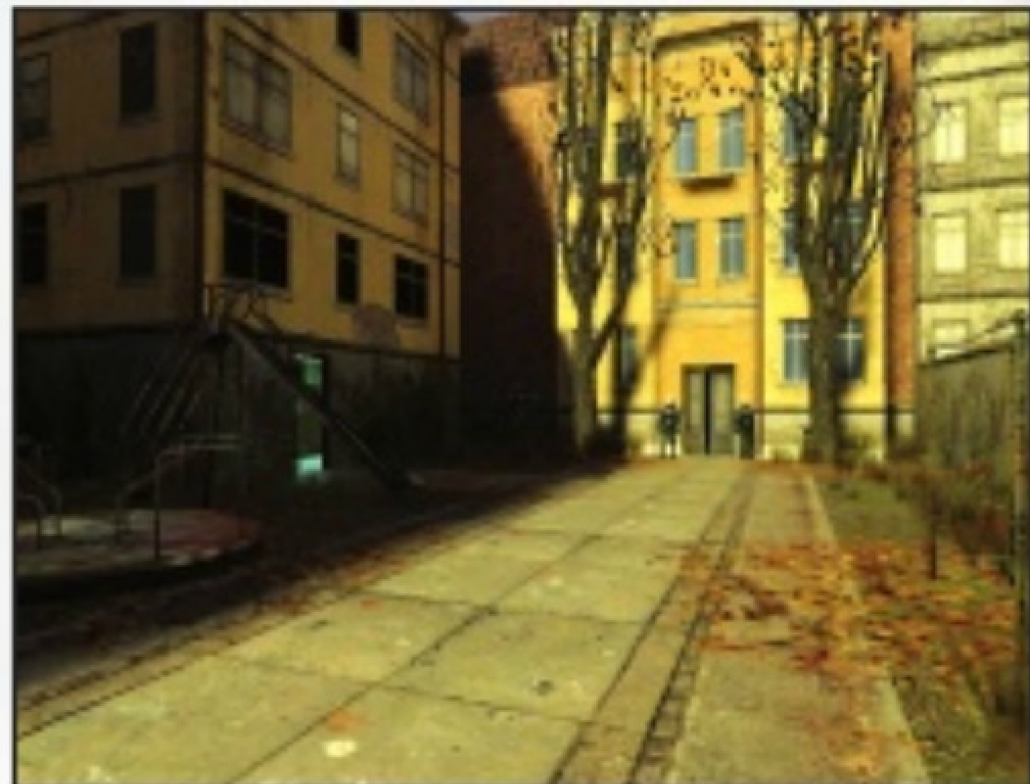


第一章 进入地点

恍惚中我又看到了G-man那张如虚似幻的脸，呼唤着我继续战斗，因为我就是拯救世界文明的英雄——戈登·弗里曼……

醒来时火车已抵达17号城市，来到站台（1）感觉到紧张的气氛，护卫队员们戒备森严如临大敌，电视里布林博士仍在喋喋不休地粉饰太平。穿过候车室（2）到检票口（3），按照守卫的指示进入走廊，进入警卫室（4）遇到了黑山基地的巴尼，如今他已潜伏在护卫队里做卧底。巴尼与克莱纳博士通话后，外面响起敲门声，我连忙躲入储物间（5）。

爬梯子到二层平台，在地上找到几只木箱，将它们叠在一起跳到窗外。来到外面的天井（6）进入楼梯间，在二楼走廊遇到一名护卫队员（7），他轻蔑地一笑，将一只易拉罐丢到地上让我拾起来，现在还不能引起他们的怀疑和骚乱，我只有乖乖照做。前面又是一个检查站（8），移居的市民正在排队领取配给物品，随着人流穿过走廊来到城市街道上。由广场（9）沿街道往右走，前面是Y形叉路口，往右边避开侦察机的注意，跳上垃圾箱爬竖梯（10）到上面的平台，越过铁网跳到另一端。前面是T形路口，左边的胡同有护卫队员在盘查行人，还是走右边吧。拐过街道



街道的各处戒备森严，空气中弥漫着肃杀的气氛。





（11）看到两名居民在门前探头缩脑，街道的尽头站着两名护卫队员。往左进入居民楼（12），由楼梯上去看到走廊上护卫队员正在挨户搜查，进入房间听到居民们的抱怨声，穿出走廊由楼梯到三楼，跟随一名反抗队员进入房间，在他的掩护下穿出房间上到楼顶。往前出阁楼（13）沿斜坡上高层楼顶（14），左转沿楼顶的边沿走过去，沿着塔楼（15）的外围墙沿绕过去，跑到尽头找到窗口跳入房间（16），由地板上的楼梯跑下去，结果被堵截的护卫队袭击，天旋地转中听到一阵搏斗的声响……

醒来后看到一位清秀的女子，她名叫爱莉克斯，她的父亲伊莱博士曾是我在黑山研究所的同事，不过我对她似乎没什么印象。跟着她进入电梯，不久我们来到了克莱纳博士的研究室。

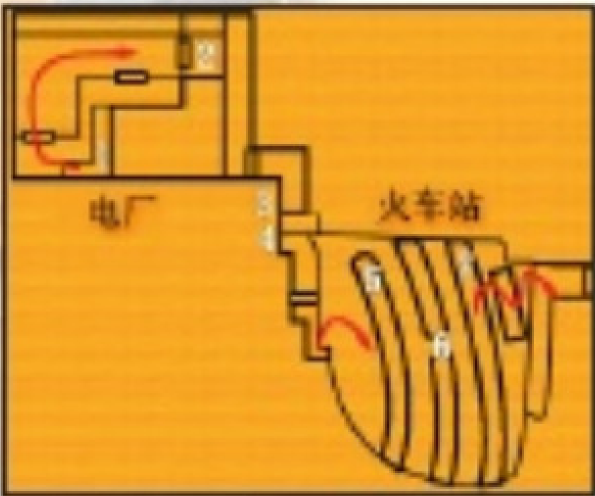




从火车的厢顶跳跃到对面的平台上。

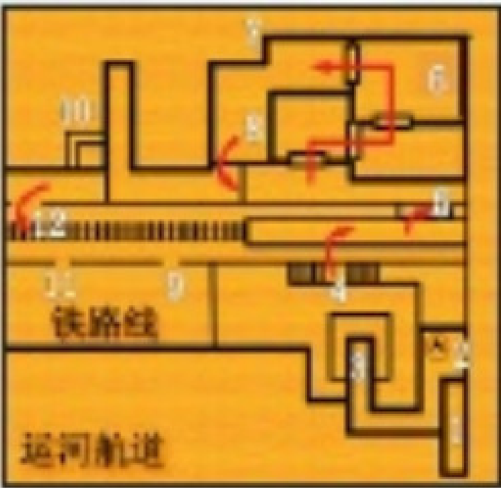


第二章 “好日子”



克莱纳博士正在埋头寻找他的宠物，接着他打算利用刚研制完成的时空传输机将我送到伊莱博士那里。不久巴尼也赶来了，他在里间找到了克莱纳的宠物拉玛，原来这只所谓的“猫”是猎头蟹改造的调皮家伙，没有一点温顺的样子。穿上防护衣跑到屋角用能量插座补充能量，随后克莱纳打开传输机实验室的大门，走到右边的插座旁待命。爱莉克斯在传输机里准备传送，帮她将掉落的插头插好，然后扳动右边的开关，爱莉克斯被顺利地传送到了伊莱的实验室。然而我在传送时被拉玛搞坏了仪器，结果几度被送到错误的空间，看到咆哮的鱼龙、办公室里的布林、焦灼等待的爱莉克斯等，最后回到了联合军护卫队控制的区域，我要靠自己沿着河道前往伊莱博士那里。

开始时位于电厂的平台（1）上，跳落地面进入围栏找到楼梯（2）上去，穿过铁门来到胡同，这时巴尼出现在屋顶（3），丢给我一根撬棍后离去。拿起撬棍打碎栅栏（4），下楼梯穿出走廊来到火车站的天桥。由断裂的天桥跳到地面，往左跳上第一辆列车的车厢（5），打碎木箱穿出去。这时有一辆火车呼啸而来，快速跑到车厢间隙（6）躲避，跳上第三辆列车的车厢（7），由竖梯爬到车厢顶部，跳到第四辆车厢上，纵身跃过铁网离开火车站。

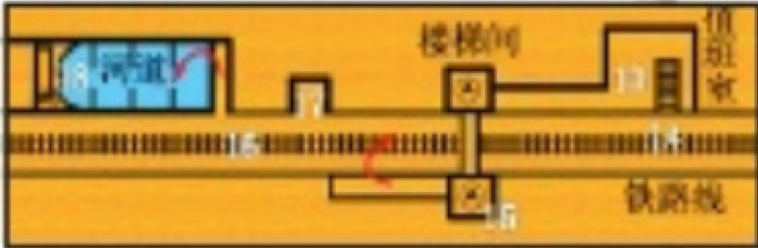




第三章 运河航道



弗地岗人为我的防护服补充能量。

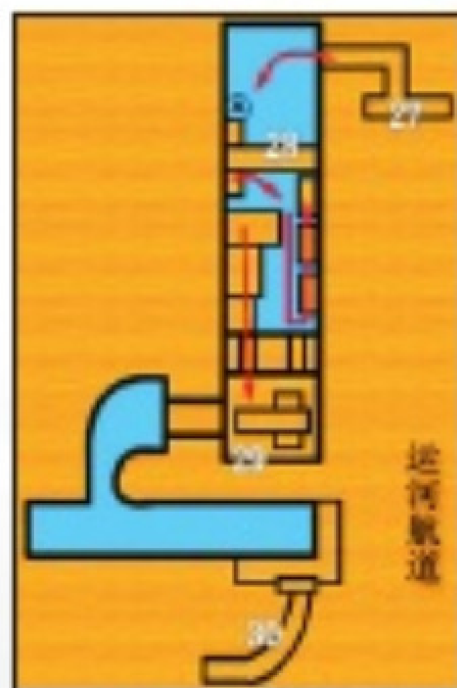


沿着幽暗的走廊下阶梯，前方看到两名护卫队员在袭击一对夫妇（1）。我用撬棍将护卫队员杀死拿到手枪，沿楼梯（2）上去杀掉一名敌人，右转又是一段楼梯（3），杀掉护卫队员来到天台，穿出铁丝网可看到下面的铁轨，站到铁梯的缓步台（4）上，跳到车厢顶部再跳到对面的平台（5），这时身后会有五名追兵，用手枪射杀后跳回去搜集子弹。用撬棍破坏屋门的木板，在废屋里射爆一架侦察机，穿出去到院落（6），这时平台（7）上出现三名敌兵，引爆油桶炸死他们。然后往左绕过去找到一处弯曲破损的铁丝网（8），跳过去会受到来自对面平台（9）敌人的袭击，射杀五六名敌人后进入胡同，在标志有“入”的地方找到一条通道（10），钻进去来到铁网另一边，对面又有一处敌人的伏击点（11），跑到通道尽头由铁网的缺口跳到铁路轨道（12）上。躲开呼啸飞驰的列车，沿通道前行右转看到敌人将油桶推了下来，迅速后退避开，透过玻璃窗射杀值班室（13）里的两名敌人。进屋看到铁路对面跳下来几名护卫队员，杀掉后沿通道往前走找到楼梯，上去过天桥横越铁轨，这时铁路（14）上出现两名追兵，射杀他们后用撬棍打碎木箱进入对面的楼梯间（15）。下楼梯来到平台，跳到铁路通道里射杀三名守候的护卫队员（16），在右侧（17）找到弹药和电池等补给。

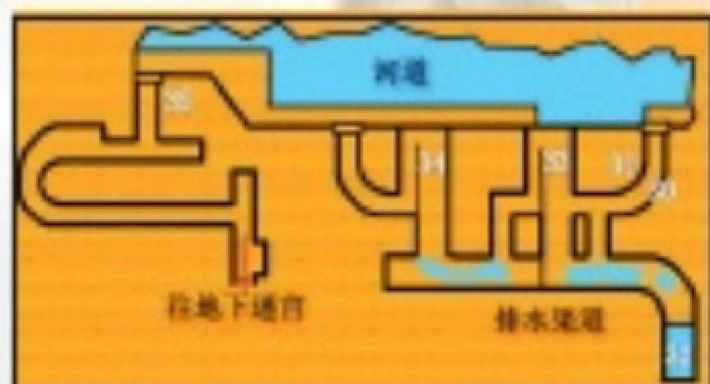


往右跳入河道游到尽头，在一辆废车厢的左侧找到竖梯爬上去，由天窗跳入车厢里找到接应的反抗军（18），一名弗地岗人为防护服补充能量。

穿出车厢沿河道继续前行，用撬棍破除几道木板和横栅栏，在前面看到桥顶吸附的藤壶怪，垂下来的绳状舌头待物而噬。对付它的方法很简单，在附近拾取杂物（如箱子、易拉罐、石头等）扔过去，怪物会将它们吸起吞噬，趁机穿行过去。从瓦砾堆里爬出去，看到右侧管道（19）里的反抗军被护卫队击毙，往右转射杀河道里的护卫队员和上方机枪手，在旁边的墙壁找到管道入口，由此进入反抗军避居所。拾取补给后由竖梯爬上去控制机枪（20），这时敌人开始发动攻袭，护卫队员蜂拥而至，空中还有侦察机飞来扫射，用重机枪将敌人全歼后结束战斗。



沿右侧的平台走过去，射爆支架（21）上的油桶，它会将支架的铁板炸掉，落下来铺通前方平台，跑到尽头跳下去，沿着堆满水泥管的河道走过去，注意避开头顶的藤壶怪，这里共有三个。穿出去是一个方形的蓄水区（22），往左钻进水泥管道，跳入蓄水池（23）。这时从天窗掉落几只油桶，在护卫队员的射击下发生连锁爆炸，将水道的铁栅炸开。在水中射杀天窗上的敌人，穿出管道来到河道的另一侧（24），射杀远处平台（25）的几名枪手，往前接近阻截河道的桥梁（26），上面出现四名枪手，引爆下面的一堆油桶将桥炸毁，河道的障碍清除掉了。穿过桥柱杀掉两侧跳下来的枪手，看到前面的两个桥洞被垃圾阻塞了。爬上土堆钻进狭窄的洞口，里面的通道（27）内密布藤壶怪，将油桶和轮胎等杂物丢下去，吸引它们吸噬，趁机穿行过去。由通道跳到河水中，敌人不断往下面投掷油桶，引爆，躲到水中射爆桥梁（28）上的油桶将敌人炸掉。由竖梯攀上平台跳到桥梁另一边，游到尽头爬上木台，连续几次跳跃到达另一侧的木台上，钻过水管到达里面的房间（29），在地上的水管上搭着一块木板，俨然是一块翘板，在房间搜集地上的铁块，将它们置于翘板的一端，差不多八块就够了，使翘起的一端朝向一旁的平台，跳上翘板迅速跑过去跃上平台。穿出隧道来到外面的河道，空中有一架猎捕直升机在盘旋，快速往左转，踏着浅浅的水湾找到阶梯。上平台打开铁门进入弯曲的梯道（30），在通道右侧有竖梯（31），爬下去拿到急救包和弹药。前行进入排水渠通道，在水渠（32）里有几具浮尸，在附近找到几个急救包。沿通道走到水渠出口（33、34）看到很多藤壶怪，将地上的轮胎和铁桶沿斜坡扔下去，趁它们的长须升起时跑下去。推门来到外面的河道平台，往左转疾速跑动，避免被空中的猎捕直升机射伤，拐入河道尽头的洞口（35），进去后收集一些补给，往前进入地下通道迷宫。用撬棍打碎箱子和木栅，打开通道，在一个房间（36）里遇到一名接应的反抗队员。打开门后飞进来三只飞锯，用手枪将它们摧毁，在离开这里前收集一下装备，由竖梯上去找到弹药和电池。离开房间沿通道走会听到飞锯的声音，隔着铁栅门（37）将里面的三只飞锯射爆，继续前行还有两只，引爆油桶炸掉它们。在迷宫末端的房间（38）拿取弹药和急救包，离开迷宫进入前面的水渠区域。沿水渠前行，在右侧移开铁桶找到一条暗道（39），在里面拿到补给品。往前来到有水池的房间（40），正中是旋转的十字轮，潜入水底在左侧墙里找到一条水道，游

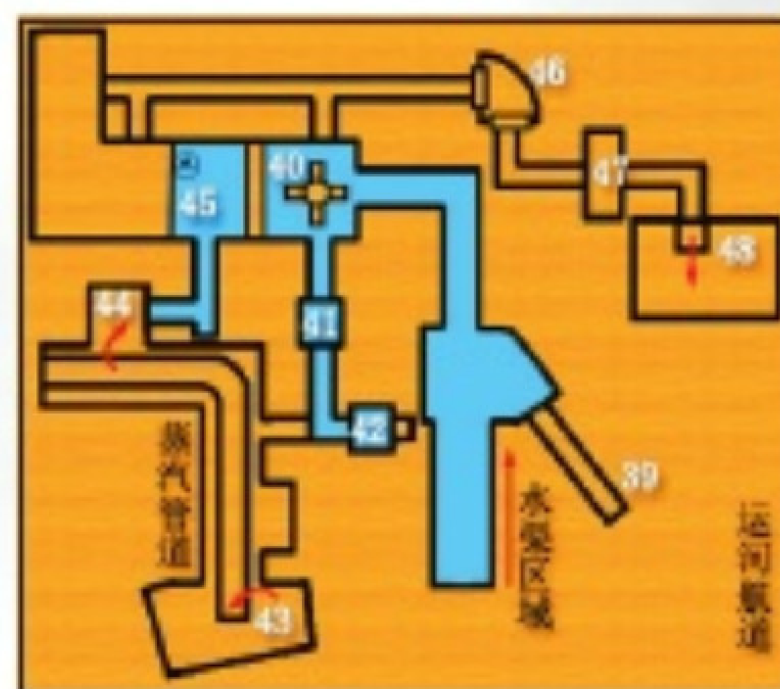




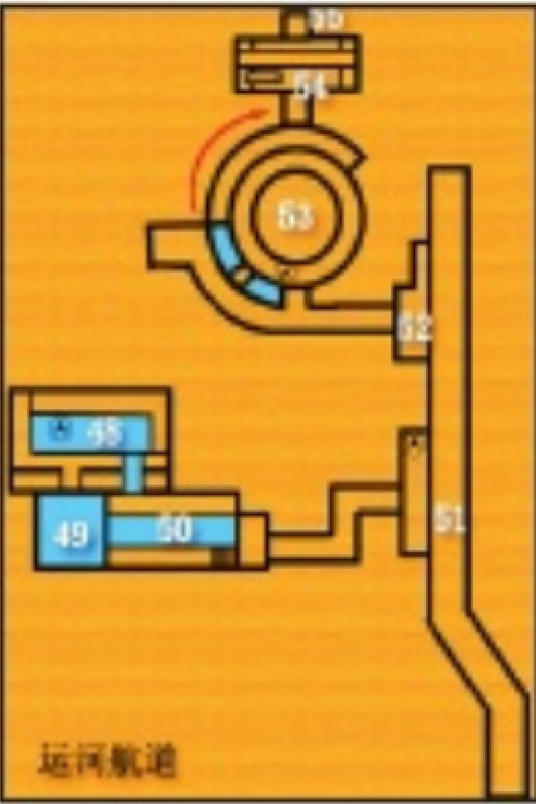
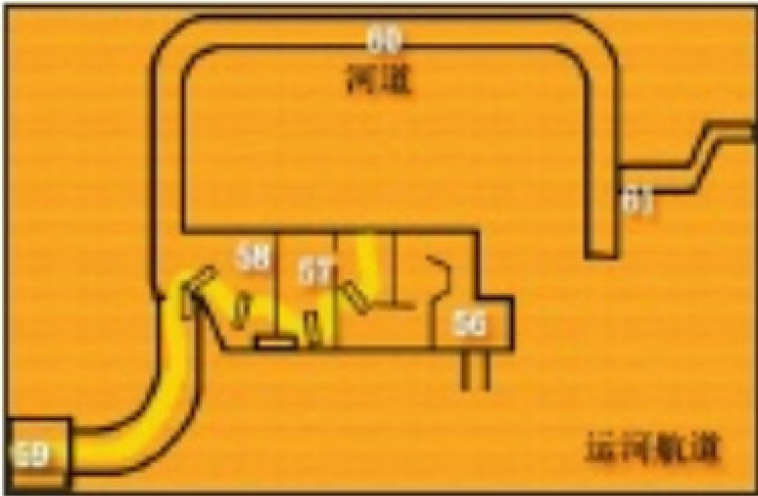

控制机枪朝敌人疯狂扫射。

进去在中途找到竖直的水道（41）游上去换气，然后游到尽头浮出水面跳入通道（42）。

进入蒸气管道区域，往左转到尽头（43）射杀两名护卫队员，抢到冲锋枪和弹药，跳上管道，沿隧道一直走到末端，注意途中要避开不时喷射的蒸气，还有头顶的藤壶怪，用枪射杀再闪过去。转角处的尸体旁有弹药和急救包，走到管道末端在右侧用撬



棍打开栅门（44）跳下去，在角落找到一条暗道钻进去，潜入水中游到水轮房间的铁栅另一侧（45），由竖梯爬上去射杀背对的一名敌人，这时前面卡车上有油桶滚落，迅速潜入水中等爆炸结束再出来。由竖梯爬上去，沿河道右转，在右侧墙壁找到通道，走进去消灭三只飞锯（46），继续走到一个幽暗的房间，打开手电筒在墙壁上找到排风通道入口，钻进去跳入一间放满油桶的仓库（48）。这间仓库的下方是个水池，水池上方有一根水管通往相邻的房间（49）。先爬竖梯跳到空中的管道上，往左走，爬到尽头跳落到平台上，来到隔壁管道纵横的房间（50），由管道跳到下方两根白色的水管上面，沿着它走到主管道的排水阀门前，转动阀门将水池中的水位提升，回到仓库（48）跳入水中潜下去，游过水管到达房间

（50）。手中换上撬棍潜入水底，破坏几道木板条会有两只木辊浮出水面，爬上木辊跳到对面的平台。沿走廊出去后面前是一条水沟（51），爬竖梯跳到旁边的石沿上，沿木板走到对面跳落到水沟里，游过水沟攀上平台进入通道（52），打碎木箱消灭空中的飞锯，在右侧找到一座圆塔（53），由竖梯爬上去沿着木板搭成的栈桥顺时针绕过去，走到尽头跳落地面，穿出通道是水渠（54），跳下去沿木板跑到左边平台，跳上管道走到右边平台拿补给。由水渠下面的通道钻进去与反抗军（55）会面，通讯机里传来了爱莉克斯的声音，叫他们为我前往黑山基地东区提供必要的帮助。

从箱子里拿到弹药，往前进入杂乱的院落（56），这里会有运载猎头蟹的炮弹坠落，将猎头蟹杀掉后穿出去看到污水河流（57），踏上去会减生命值。由木板过去杀掉僵尸和猎头蟹，进入院落，避开空中摆动的电线踏木板过河，尽头的集装箱上带电，小心穿过铁箱不要触碰铁壁。来到院落（58）又有炮弹落地，杀掉猎头蟹后踏木板进入建筑，在平台（59）上找到接应的反抗军，她为我准备好了一艘汽船，于是开始了紧张的水上冒险。

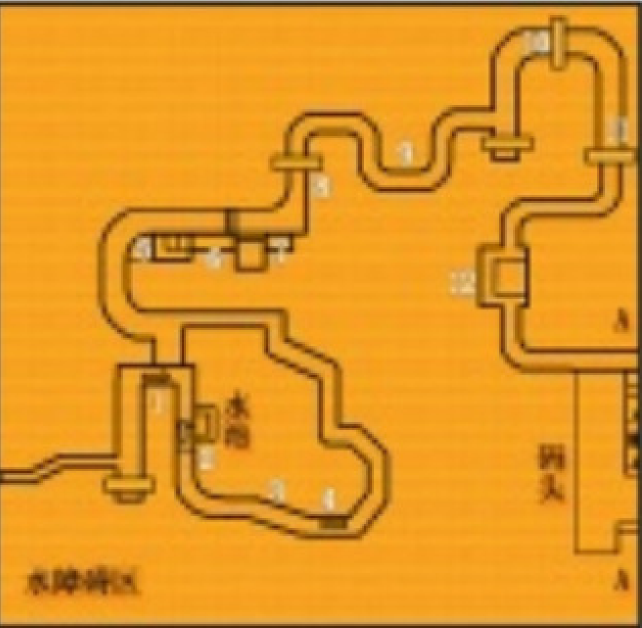
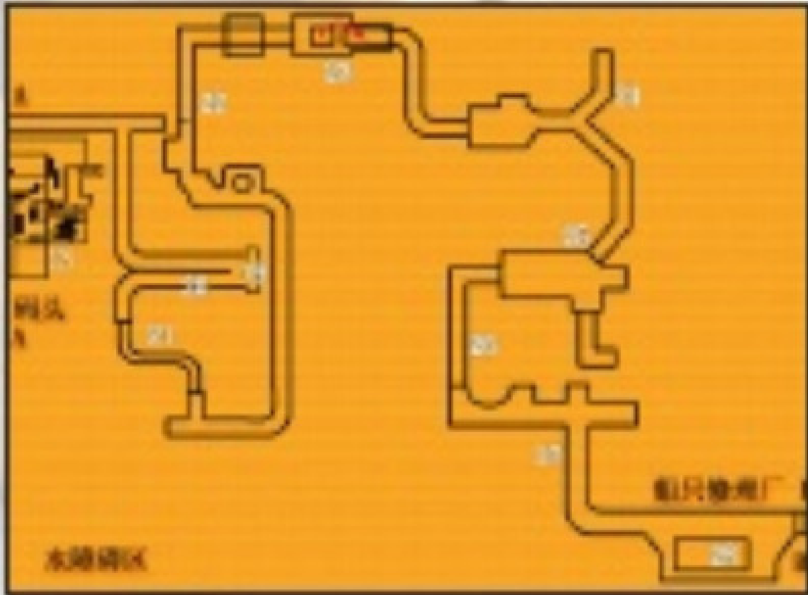
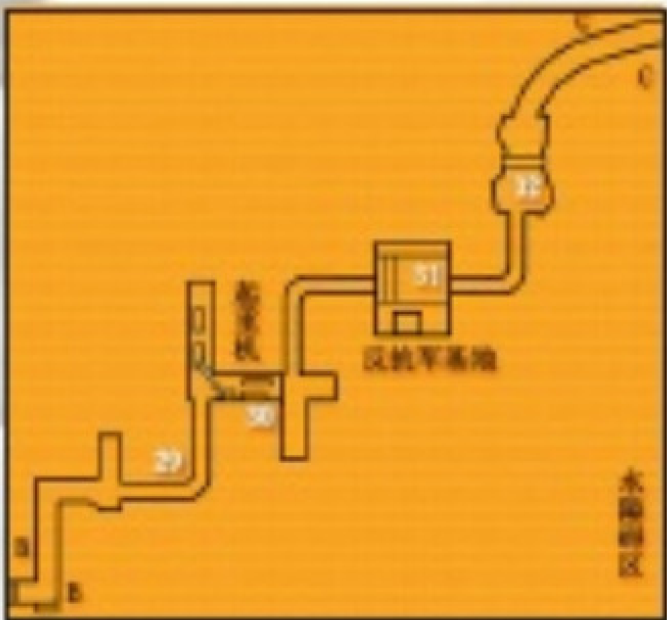
在河流中冒险时要注意，受污染的水源（褐黄色）是不能沾染的。由开始的水道（60）开动汽船，遇到第一道闸门（61）时跳下汽船，跑到平台上转动阀门将闸门升起来。


射爆这堆油桶，吊车会将水闸撞开。

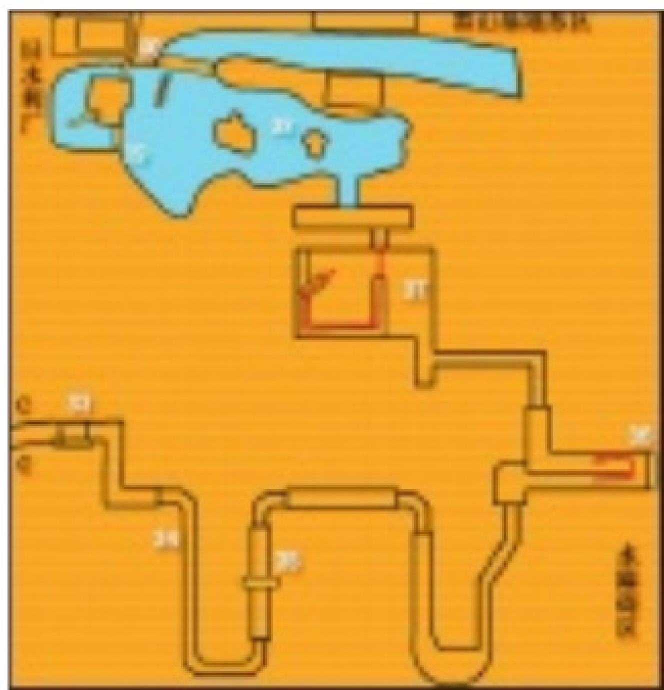


第四章 水障碍区

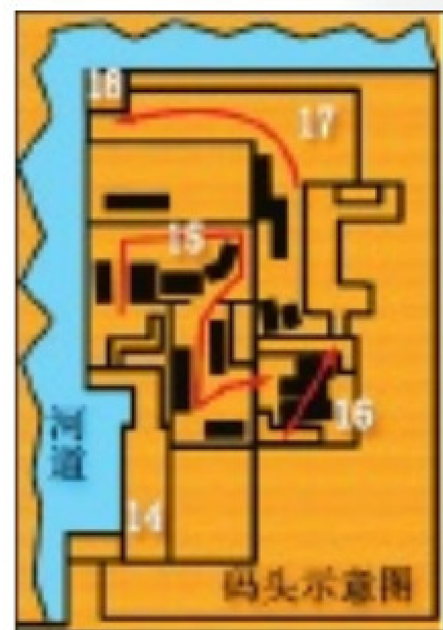
汽船穿出隧道后左转，不远处有一处障碍（1），要沿着斜搭的木板飞过去，往右转抵达一座水池（2）前，这里有个谜题要解决。水池上方是个弯曲的木板，俨然是一根很好的翘板，现在还不能使用。先跳下汽船钻入旁边的管道到达水池上方，将里面的两只塑料桶推落到水池里，跑入水池潜到木板的底部找到一只铁笼，将水面的三只塑料桶全部放到水下的笼子里，这样上方的翘板就翘了起来。返回汽船由翘板飞跃到对面（按Shift键加速），沿河道飞驶过去途中（3）会遇到护卫队员的袭击，不用理会他们直接冲过去。前方有一道沟堑（4），靠左墙的斜坡前飞越过去，沿途的敌人用汽船撞死。遇到第二道闸门跳下汽船，由竖梯爬上平台（5）进入屋里，往前到车库射杀一群护卫队员和几只飞锯，旁边两间屋子里可补充装备。穿出房间来到庭院（6），射杀对面的机枪手，穿过庭院进到对面的屋子，杀掉里面的两名敌人，推门来到外面的平台，发现控制闸门的阀门坏掉了，注意观察空中的吊车，木架上的缆绳上吊着一捆铁料（7），将支架下面的油桶射爆，吊车缆绳上的铁料像巨锤一样砸向闸门，闸门瞬间被毁坏。巨大的响声触发警报，迅速抽身回到庭院，控制重机枪扫杀涌来的敌兵，清除完毕回到汽船沿河道继续飞驶。穿过闸门左转遇到水坝桥梁（8）上枪手的扫射，岸边装甲车发射的飞弹也密集攻来，驾驶汽船划着曲线躲避。冲过水坝后是一段弯曲的河道（9），沿途出现更多枪手，冲过去后前面是座双洞桥（10），敌人在桥前燃起一道火墙，从右侧的斜坡冲过去，下一座桥（11）直接由桥洞穿行，这里敌人火力相对密集，因此动作要快。

沿水道前行找到两只吊篮（12），将吊篮里的铁块取下，降下另一只，从里面拿到急救包和弹药。往前行驶遇到第三道水闸，旁边是一个码头（13），靠岸跳下汽船，打坏门锁进入房间（14），射杀几名护卫队员穿出房间，上楼梯来到天台的货场（15），这时不仅要应付集装箱之间的敌人，还要躲开空中猎捕直升机的扫射。穿过货场进入仓库（16），清除敌人后往右上平台，由三只集装箱跳到左边平台上，上楼梯到二层，再下楼梯到达外面的货场（17），进入控制室（18）打开水闸大门。回到汽船穿过闸门，这时空中的直升



机会扫射并投掷炸弹，注意等炸弹自爆后再穿行过去。正前方的路被废船阻住，往右转开到水坝，利用水坝（19）的斜坡飞到相邻道水域（20），穿出一段隧道（21）是开阔的水面，沿着河流蜿蜒直上，在尽头是一连串的水管（22），穿过去有一段要沿水管顶部开过去，然后飞落到前方的管道（23）中。穿出管道往右转看到阶梯（24），沿左侧搭着的两根木柱开上去，飞落到前面的通道中。穿过开启的闸门（25）进入河道，往前穿过隧道是狭窄的河渠（26），进入主河道穿过几道桥梁（27），前方桥梁下的河道被一艘废船挡住，沿右侧的斜坡冲上去，飞跃到对面的平台上，旁边的大房子是船只修理厂（28），进去可找到生命和电力恢复点。将汽船停放到升降梯上，放到水中，跳上汽船沿主河道继续飞驶，穿过隧道（29）跳下汽船，这里要解决一个谜题。



前方的通道被隔断了，在左侧有一部起重机（30），先扳动地上的拉杆，回身由墙壁爬上竖梯跳上管道顶部，沿木桥走到墙边的雨蓬上，跳上前面的平台将旧洗衣机推下去落在吊篮里面，这样左边的吊架被升起来，上面的木板搭成斜坡，驾驶汽船沿斜坡冲上去跃过前方的障碍，沿河道进入山洞遇到接应的反抗军（31），进屋子里听他们照地图解说计划，那名弗地岗人将机枪组装在了汽船上。跳上汽船冲出山洞进入河道，射跑一架直升机后从一座铁轨桥底（32）穿过去，跳过斜坡往右转进入闸门，敌人将前后两道闸门（33）全部封闭想要瓮中捉鳖时，冲上右侧的平台跃入前方河道。避开飞弹往前看到隧道（34），等滚落的油桶爆掉再进去。在隧道两侧平台有很多敌人，远处射杀后再通过。穿出隧道落到河道，桥上的装甲车（35）可拦截飞弹将它炸掉。在穿过一连串的隧道后来到水坝（36），上面会滚落油桶，小心地避开它们射杀顶部的敌人，利用斜坡的冲力进入相邻的河道。往前来到一处港湾（37），这里有几只废弃的旧船，先将上面的两辆装甲车摧毁，在尽头找到一个红色的集装箱，射爆里面的油桶将后门炸开，穿过集装箱沿着通道逆时针开过去，冲上斜坡跃入墙壁里的管道。

穿出通道进入开阔的河滩地带（38），在这里会受到一架猎捕直升机攻击。躲避投掷的炸弹，趁它飞近时用重机枪扫射直至摧毁。往前找到一道闸门（39），爬上岗亭用阀门将闸门打开，冲上斜坡绕过建筑过桥，在平台上跳下去找到阀门（40）打开水坝的闸门，这时河滩的水位上升，驾驶汽船返回去，由几根木头飞跃闸门里，通过水坝。



第五章 黑山基地东区

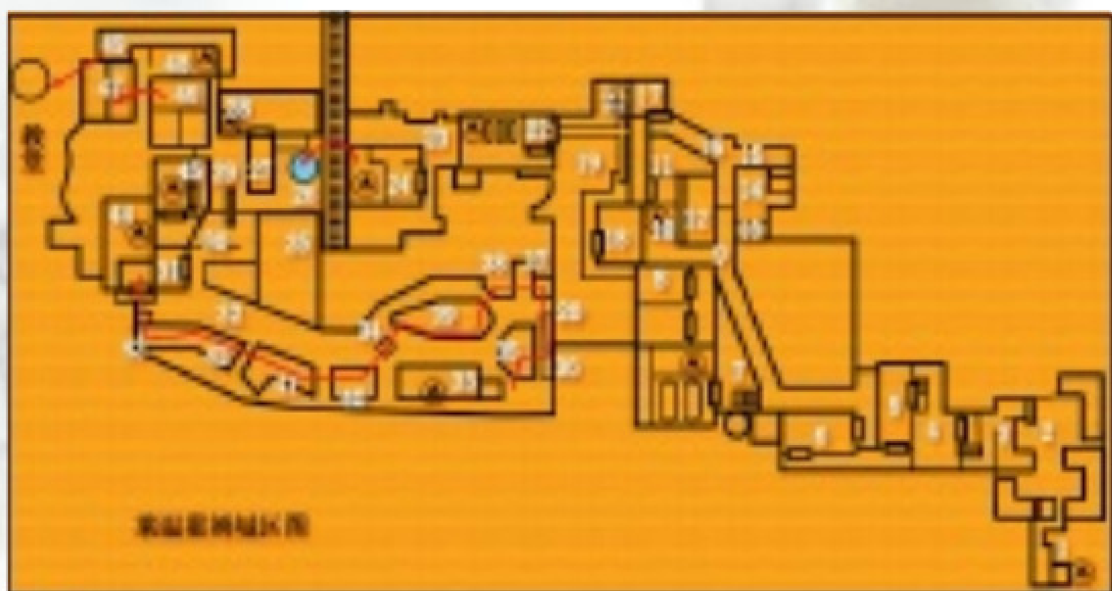
弃船上岸，沿平台绕到建筑的后面找到基地入口，在进行扫描时听到莫斯曼博士惊讶的语气，看来她很高兴与我共事。穿过气密舱跟着她进入电梯，一路上她聊起时空传送研究的进展情况。见到伊莱博士后爱莉克斯出现，她和莫斯曼打起嘴仗来，看来她俩的关系有点紧张。伊莱见状连忙解围，让爱莉克斯带我去试用重力枪。

来到废料场掌握重力枪的使用方法，按鼠标右键抓取（吸附）物体，再按左键可投掷出去。先将架子上的铁桶吸下来，再搬几只箱子叠在架子下爬上去。再次找到爱莉克斯，她唤出一只叫“阿狗”的机械狗玩游戏，它不断地朝我扔木箱，这时敌人的侦察机出现，我们连忙进入气密舱回实验室，伊莱博士叫我们朝海边逃，爱莉克斯坚持去找父亲，我只好在阿狗的护送下前往基地出口。沿通道找到一道竖井，打碎竖梯上的铁锁由梯子爬上去。

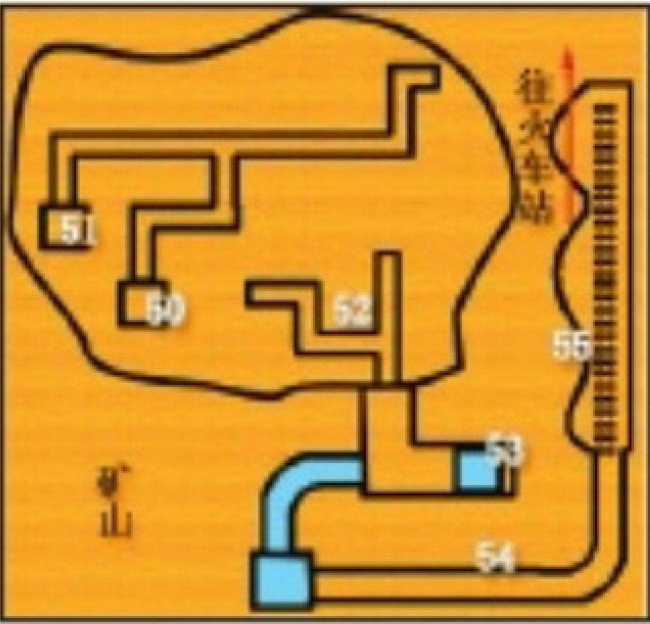


第六章 “我们不去莱温霍姆……”

要前往海滩需要穿过莱温霍姆镇，这里僵尸密布，还有敏捷的猎头蟹出没，由于没有护卫队员出现，弹药也相对紧张，因此要善于利用场景中的道具来消灭怪物，这些怪物都怕火，可引爆油桶，还有煤气罐可燃起火墙。



由起始的竖梯（1）爬到莱温霍姆镇，穿出走廊来到院落（2），用撬棍破门进入房间（3）遇到几只僵尸，引爆油桶将它们炸死。到后院的胡同有一个旋转叶片（4），它会将靠近的僵尸裂成碎片，蹲下身关掉它，过去。上楼梯穿过房间（5）和（6），开启地上的旋转叶片将僵尸消灭。进



入胡同看到大楼前（7）燃起熊熊大火，成堆的僵尸被焚烧，窗口有一名叫葛利高力的神父正在射杀下面的怪物。神父离开后跑上台阶将煤气罐关掉熄灭火堆，进入楼里上梯子跳到平台上扳动窗旁的电闸（8）。回到街道走到胡同口（9）关掉煤气罐消除火墙，进去引僵尸出来再燃火墙烧死它们。爬竖梯翻过栅门（10，如没有关闭电闸，栅门会带电），爬梯子跳到顶部平台（11），再跳到对面楼上的平台（12），走到尽头看到空中木板搭成的栈桥，沿着它由窗户跳入楼（13），跳到底层穿出房间（14），胡同里有不少僵尸缓慢走过来，在（15）和（16）的位置各有一架起重机，扳开关将轿车吊起来，等僵尸走到下面将轿车落下，清除僵尸。经由轿车和木板搭成的空中栈桥到达胡同尽头的窗口，跳入房间（17），穿过狭长的走廊，由房间（18）的窗户跳到外面平台，这时会走过来几只僵尸，对面楼顶的神父开枪将其杀掉。俯瞰下方的街道（19）有一些怪物在游荡，射击下面的油桶引起连锁爆炸，将街面的僵尸和猎头蟹清除干净。


枪法好的话可射爆空中飞弹将装甲车炸掉。

跳落到街道，引爆油桶炸开栅门进入密室（20）拿急救包，再由竖梯（21）爬到空中铁轨进入楼（22），在三张床上拿急救包，不久会有六只僵尸爬上楼梯，消灭后下楼绕一圈，由后门来到院落（23），往前进入楼房（24），杀到楼顶天台看到神父在楼房（25）的阳台出现，扔过来一把霰弹枪和一盒弹药。由楼顶往下看，在铁路对面有一个圆形蓄水罐（26），纵身跃入蓄水罐，爬竖梯到脚手架，再爬到楼顶平台（27）。杀掉一群怪物，推门进入屋里乘电梯（28）下去，在街道（29）杀掉几只猎头蟹，由轿车上的木板跃入铁网进入院落（30），转过铁网到房间（31）拿补给。往前来到街道（32），这片居民区的僵尸是杀不尽的，会有两只僵尸不断再生。先清除街道上的僵尸，然后由（33）处上楼，扳动拉杆将吊架移到街道的中心（34），再跑到（35）处爬到屋顶，跳到旁边的平台（36），接下来要经由民居的屋顶走到街道的尽头，顺序是（37）、（38）、（39）、（34）、（40）、（41）、（42）、（43），在屋顶（43）会再次看到神父拔枪相助。跳到楼房（31）的顶层，进入房间（44）遇到10余只僵尸，房间里有很多煤气罐，用重力枪吸取并投掷出去，有手榴弹一样的效用。下楼梯后右转，爬梯子上屋顶平台（45），再由木板走到屋顶（46）上面，沿平台左转跳到相邻的屋顶（47），跳落地面穿过走廊绕到庭院（48），上平台由楼梯一直跑过去进入楼（49），爬到楼顶看到对面教堂的神父，他会将一辆缆车送过来，在这段时间会陆续有僵尸跑上来攻击。跳上缆车来到神父身边，从桌子上拿取装备，然后跟着他前往墓地杀僵尸，这里的战斗很激烈，僵尸会源源不断从四周涌现。跟随神父移动位置，让他冲在前面尽量节省子弹，只消灭近身的家伙，在后期的场景有很多油桶要好好利用，用来轰炸成群的僵尸。将所有僵尸清除后神父打开了大门，跑进楼里找到一道竖井，这里要小心地由四周木梁跳下去，稍有闪失便会丧命。落身到平台（50）后先到小屋（51）里拿装备，然后跳落地面快速跑到另一段楼梯和平台（52），地面上猎头蟹密布，不要被咬到。沿平台跑到尽头由横梁爬进去，落身到一条坑道里面，跑到末端纵身跳入地上的水井（53），浮出水面由缺口游入水洞（54）。

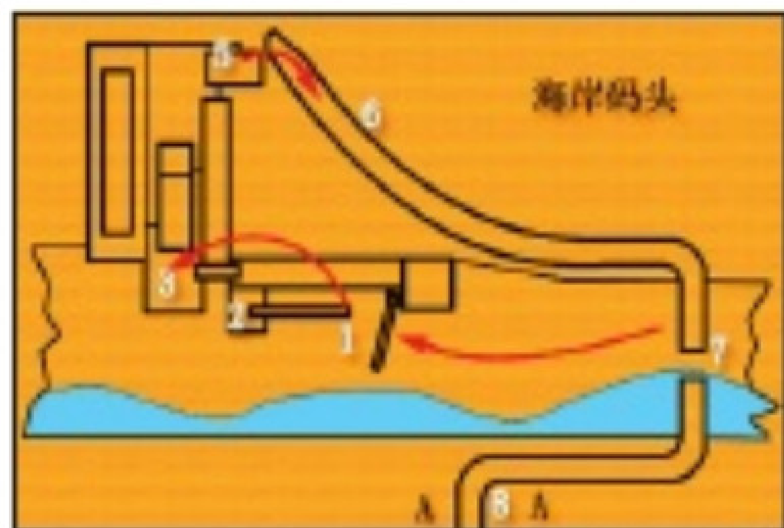
游上来是一个矿洞，往前扳动开关启动轨道上的矿车（55），它会往复飞驰将赶来的僵尸杀掉，同样也会伤到自己。在沿途有三处藏身之处，算好时间往前移动，最后跑出洞口来到火车站区域。沿轨道前行打碎箱子拿到手榴弹，要用它来解决两名狙击手。前方的天桥上有名狙击手在朝猎头蟹射击，由天桥下将手榴弹扔进窗口炸死他。另一名狙击手在远处的天桥上，先跑到车厢后藏身，再跳到右侧平台，继续往前躲到平板车后面，蹲着由车底过去跳进红色车厢，里面还有几枚手榴弹，由车厢扔到天桥的窗户里将他解决。然后往前杀掉两名护卫队员抢到脉冲枪，清除停车场的敌人，进入修理车间看到反抗军正在与护卫队交火，协助他们将护卫队歼灭，跟随黎恩到屋里与爱莉克斯通话，得知伊莱和莫斯曼被护卫队抓走并带往诺瓦矿场，下面的任务就是由海滨公路前往矿场解救博士。


测试一下新式武器——重力枪。



第七章 17号公路

推门出去来到港口的通道，侦察车已准备好了，上面安装了T型粒子炮。跳到车里磁铁起重机开始将我升起，准备吊到公路上面，结果半途磁铁失灵，我重重地摔在了沙滩上，立





即遭到了蚁狮的疯狂袭击。马上退出车子躲避，通道上的黎恩会用机枪清除它们。我手中换上重力枪，把车子翻过来，跳进车里开始疾驶。爬上山坡有一处断桥，加速（左Shift）飞过去，再往右爬一段高坡来到隧道口，在木屋前拾取弹药和急救包。穿出隧道前方是断崖，由右侧的陡坡到沙滩，这里会受到蚁狮的攻击，用车上的粒子炮射杀。往前上沙丘抵达第一间小屋前，附近的声波驱逐器对蚁狮有防御功能，将车辆停放在它旁边。

进入小屋地下室杀掉几只猎头蟹收集装备，回到车上由栅栏缺口冲过去下斜坡，沿沙滩继续前行，在沙丘上找到第二间屋子，消灭里面的三名护卫队员，用窗口的望远镜观察远处河岸的状况。沿沙滩继续走找到第三间屋子，外面的护卫队员正在与蚁狮交火，用车上的粒子炮杀掉他们，进入仓库拿取手榴弹和急救包。

沿沙滩继续走，看到河岸的反抗军基地，看到驱逐器后往左开上斜坡，在基地里见到给反抗队员上课的卡伯居上校，从他手上拿到火箭，推进榴弹炮。不久警报响起，敌人的直升机来袭，扛上榴弹炮跑出去轰炸直升机，8~10枚榴弹可将它击毁，完成后到四处搜索弹药，然后进屋里找上校谈话，再上车由打开的大门上公路飞驶。穿越一片峡谷地带再次进入沙滩区域，不要开进深水区，小心沿海岸行进，抵达码头，一群蚁狮正在围攻护卫队，这里可让他们互相残杀，等死伤差不多再去收拾战场。把车停放在驱逐器（1）旁，由木板斜坡上去杀两名敌人，爬竖梯到平台，爬上起重机的塔楼（2）操纵磁铁将侦察车放到后面的平台（3）。操作步骤和使用重力枪一样，只是注意要让磁铁的阴影投在车上。放下车辆后，从修车厂里冲出来三名敌人，杀掉他们再用吊车的磁铁将吊桥撞倒。

过桥后驾车驶入修理厂（4），跳下车到控制室扳拉杆打开卷帘门，驾车穿出修理厂到后方院落，消灭几名敌人收集补给，厂房（5）的窗户上有木栅，先用车撞碎它，再直接加速飞出去落到公路（6）上。这时有一架直升机飞袭，先不理会它，跳过断桥（7），在转弯处是交通事故的现场（8），跳下车辆从一辆车里拿到榴弹，用榴弹炮将直升机炸毁，然后用重力枪将废车推落悬崖，清除障碍后离开这里。穿过隧道在途中（9）会遇到蓝色带电的滚雷，小心地避开它们，如果它们吸附在车上，跳下车用重力枪吸过来扔到崖底。驶到几幢房屋（10）前遇到山崩，下车消灭敌人进入屋里搜索装备，到楼上从窗户消灭外面冲来的敌人。开车抵达一座桥梁前，这里有几辆失事的车辆，跑到右侧的山丘（11）上拿到弓弩。冲到桥的另一端，车辆被一道电磁屏障（12）阻拦，跳下车清除桥头的敌人，注意末端电线杆的电线连在一辆装甲车（13）上，用重力枪将装甲车推开，电源切断屏障消失。乘车穿过隧道看到远处的大桥（14），桥上有电磁屏障（15）不能通过，先到桥底的几幢房屋前（16）清除敌人和怪物，从箱子里拿到榴弹。进入废屋（17），由裂开的地板跳到下面的石径，消灭几只猎头蟹后沿石径进入桥底的房间，沿桥底通道来到第三个房间，箱子里还有榴弹。前面的天桥断掉了，要从桥架的钢梁上走过去，到达中央的平台，对面屋子里会有敌人扫射，由于距离远，枪的命中率较低，用弓弩射杀他们。到达大桥末端的房间后一直杀到顶楼，在屋子里有道电磁屏障，用重力枪将里面的插头打掉，屏障消失。进去按动墙上的按钮关闭桥上的电磁屏障，这时听到直升机隆隆声，到楼下的平台上用榴弹炮将它炸毁，榴弹不够的话按原路跑回到早先的屋子拿取。


地上的旋转叶片是对付僵尸的利器。


跌落沙滩后，用重力枪将侦察车翻转过来。

按原路跳回去，由桥底返回废屋，路上会受到蚁狮和护卫队员的袭击，消灭后乘侦察车冲上大桥，沿桥行驶会听到火车的鸣笛声，这时迅速后退，停靠在左侧的轨道上，等火车驶过再继续前行。行驶到大桥的另一端，往左边冲下山坡沿断裂的桥梁进入隧道中。



第八章 沙地陷阱

沿着幽暗的隧道前行，在一堆废弃车辆前停下，到右边平台找到一个窗口爬进房间（1），杀猎头蟹拾取地上

的补给，回到外面遇到大群僵尸涌来，跳上侦察车用粒子炮消灭它们，然后用重力枪将阻住道路的废车推到两侧，开出隧道沿高速公路疾驶，绕过横在路上的废车（2），前方右侧有一幢楼房，杀掉外面的士兵，由楼后的墙洞进去，爬到顶楼换上重力枪将滚雷扔出去，在桌上拿到弓弩和急救包，在楼里其它层还有补给可拿。继续沿公路行驶，绕过弯道遇到一处据点（4），跳下车用重力枪先清理跳出来的滚雷，射杀大门两侧岗楼的哨兵，进入房间拿补给。穿过前方有断裂的路面（5），由左侧的石块绕过去。前方又是一处敌人据点（6），驾车由右侧斜坡绕过失事的油罐车，用粒子炮消灭敌人，战斗期间还会遇到滚雷。据点另一边的大门



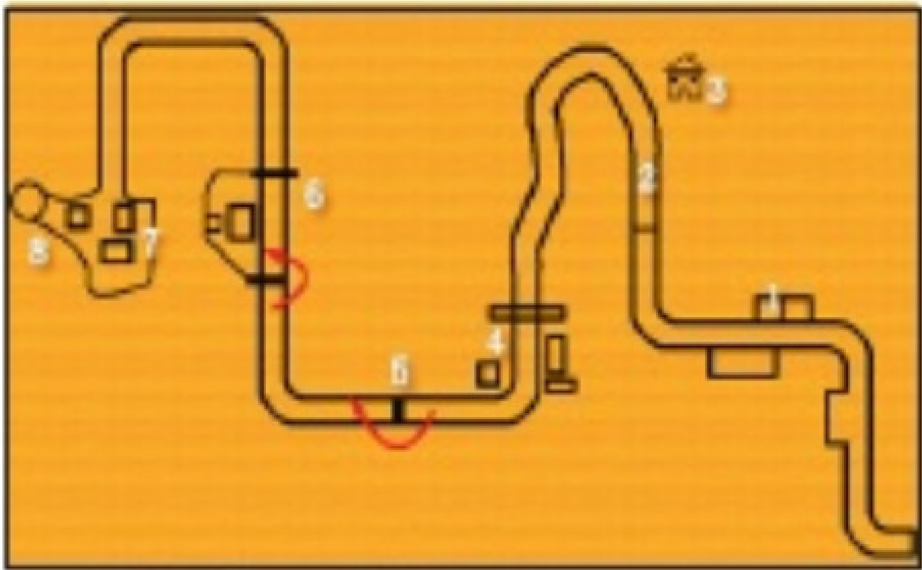
沿着桥底的支架跳到另一端关闭屏障。

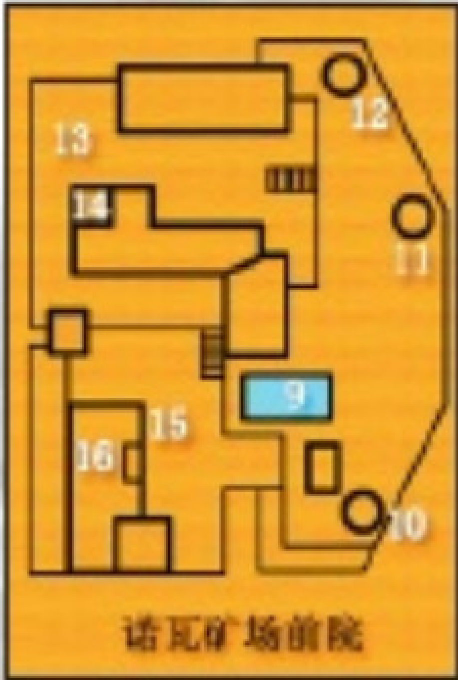
需要电力才能打开，在屋子里有三个蓄电池的卡座，上面已有一块电池，这时要找到另外的电池。在附近可找到三块：一块在院子里一辆灰色轿车里，一块在风车上的木台上（用榴弹炮炸下来），另一块在一个倒扣的浴缸下面（用重力枪翻过来）。将三块电池放到卡座里打开大门。穿出隧道后进入海滨的反抗军基地（7），听他们说敌人正在四处寻找我的车辆，把车开进车库里。而后敌人来袭，他们每四人一组，共有五组，杀完后跑到悬崖边爬上灯塔（8）拿榴弹，跑上天台用榴弹炮对付空中直升机，将它炸毁后和反抗军队员谈话，来到灯塔底部出去，沿着狭窄的悬崖石径跳过去。

穿出山洞进入石谷遇到困在沙地里的两名反抗军队员，站到石头上等蚁狮出现后射杀它们，继续走仍有沙地，踏在上面会引出蚁狮，这里要尽量由石头跳跃过去，站到木箱或木板上。来到海滩的岩石地带，跳到中央的大石块，往左跳到下面的石头沿木梁走到顶部，看到前方有块翘板，跳上去用重力枪将附近的箱子和铁块放到翘板末端，利用它跳到对面的高崖。如果要到小屋里拿补给，需将木桥上的箱子扔下去，用箱子和木板跳回石崖。往前跳落到下面的石径上，沙地里有门板和箱板各一块，用重力枪更替吸附它们放在脚前，穿过沙滩要铺10多次。抵达木桥进屋子拿装备，然后往前跳上石台进入木屋，屋后有辆供电车，打开它开启驱逐器，这样可安全跑到石径攀到山脊上。越过山脊前方是一个山谷，下面是空旷的沙地，跳到沙地上开始战斗。除了一些蚁狮外，还有一只巨大强悍的蚁狮卫兵，将它引到反抗军机枪射击范围内，不断地移动引爆附近离散的油桶来炸它，或者跳到岩石上用重力枪吸附油桶朝它投掷。将蚁狮卫兵杀死后，一名弗地岗人打开铁门，拾起地上的信息素囊，跟着他进入石谷的底部开始学习使用新的武器。将身上的信息素囊扔到下面的沙坑里，吸引附近的蚁狮吞食，然后将另一枚投到假人旁，蚁狮会扑上前去撕咬。学习完成后带着受控制的蚁狮进入洞穴，穿出去来到海滩，关掉沿途所有的驱逐器带蚁狮通行。不久遇到几名敌兵，指挥蚁狮咬死他们，如果蚁狮被杀掉，再往地上扔信息素囊吸



在这里要收集2只蓄电池来开启大门。





引新的蚁狮受控。在海滩上有很多碉堡，里面有机枪手朝外扫射，乱石中间也埋伏着大量士兵，这里应付的策略是利用岩石的掩护用快跑闪过去，对埋伏的士兵则引诱蚁狮来消灭。利用岩石的掩护上斜坡，绕到碉堡防御线的后面找到建筑入口，里面是一大片房间，消灭空中的飞锯和埋伏的敌兵，穿出房间来到山崖石路，杀掉远处碉堡（第二座）的枪手潜入碉堡，这时有敌人的运输机出现，大群敌兵朝这边涌过来，控制机枪朝下面扫射，清除后跑下去沿山崖走独木桥跳到对面山崖上，上去看到篝火，杀掉山洞里的两只僵尸。在它们睡觉位置的上方有木栅，用撬棍打断支柱，它会落下来形成梯子，沿着弯曲狭窄的石径走上去，召唤蚁狮杀掉上方的敌兵，找竖梯爬上平台，越过平台跳到旁边的石台上，沿石台一直攀上去进入排水管道。由水池（9）爬竖梯潜入城堡，沿左侧墙壁跑过去，在墙边有三座警戒塔（10、11、12），往塔底投掷信息素囊，蚁狮会从围墙外飞进来，攻击塔上的敌兵，依法施为将几座塔楼上的敌人杀光。上阶梯进入院落（13），由窗口射杀房间（14）里的敌人，前后阳台的敌人用蚁狮来对付。绕到楼后会有直升机出现，先让蚁狮收拾高处的敌人，跑上台阶找到箱子（15）拿榴



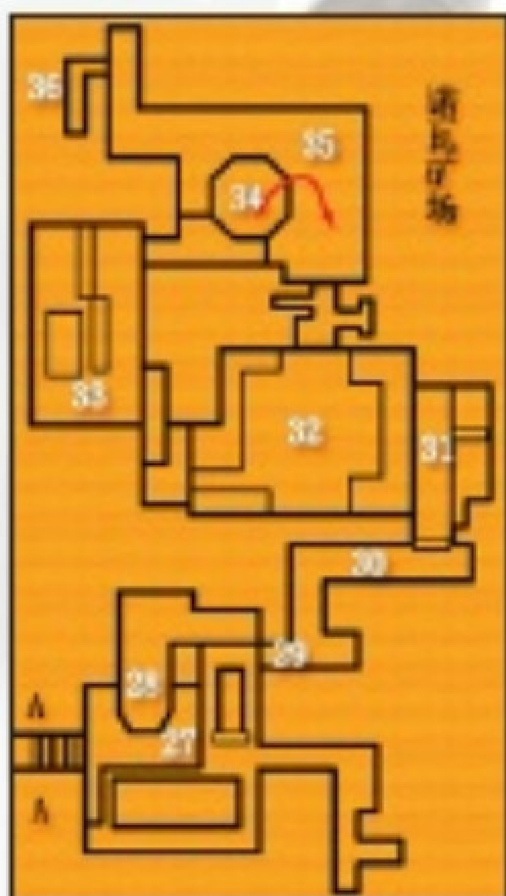
弹，炸掉两架直升机后楼（16）会炸出一个墙洞。进入楼里关闭阀门将火墙灭掉，由管道底钻过去关第二只阀门，进入下一房间听到蚁狮的掘洞声……



第九章 诺瓦矿场



由开始的房间（1）推门来到牢房区（2），下楼梯到地下牢房找到墙洞（3）进入警卫室（4），来到走廊看到炮塔正在攻击蚁狮，用重力枪将炮塔摔毁，这样蚁狮就可在监狱通行了。往前到楼梯间（5）回到一层，在警卫室（6）的墙上找到生命和电力恢复点，监视器可看到监狱各处的警卫情况。由楼梯间（7）到二楼，往前在通道（9）摧毁两座炮塔，进入它们保护的大门，里面是有水池的房间（10），跳入水中游到对面的平台（11），沿通道进入炸掉天花板的房间（12），沿着堆积的水泥板跳到二楼，往前来到牢房区（13），这里会遇到四只猎头蟹。前方的道路被封闭，由炸坏的地板一直跳到一层。出去来到大厅（14），在平台（15）有两座炮塔，投掷手雷将它们炸掉，由楼梯上到顶层沿着走廊穿出去。来到房间（16）拿补给，将堵住走廊的箱子打碎，跑到尽头越过栏杆跳到大厅（17），在这里遇到第二只蚁狮卫兵，边退边战，不断用重力枪吸附油桶等物朝它投掷，身上有手榴弹或榴弹的话也拿出来使用，将它炸死后牢房各处的地洞会陆续跳出蚁狮，成为后面战斗的好帮手。



进入走廊（18）展开战斗，专心用霰弹枪对付空中的飞锯，蚁狮则是护卫队员的克星。来到牢房区的走廊（19），控制室（20）有一道电磁屏障，用重力枪将墙上的插头打掉消除屏障，进屋将墙上的开关拉下来，打开走廊的铁门。上楼（21）进入警卫室（22），用墙上的开关打开另一道栅门（23），和蚁狮一起进入走廊（24），将炮塔和士兵全部清除后，用重力枪将墙边的栅门移开，打碎盖板进入通风道，由此爬入排风室（25），用重力枪拾取屋里的杂物，如铁锹、木板、水桶等卡住巨大风扇的叶片，这样就可从风扇间隙爬过去了。来到走廊（26）射杀敌人，用重力枪将两座炮塔摧毁，将墙上的插头拔下来消除电磁屏障，这时蚁狮可以会合过来了。而后上楼梯进入牢房区（27）展开战斗，开枪射杀远处平台上的机枪手，走廊地上有激光探测器，蚁狮会前赴后继引爆它们，冲到前面走廊用手榴弹炸毁两座炮塔，进入附近的走廊清除机枪手和炮塔，由楼梯一直杀到四层平台找到控制室（28），在墙上找到生命和电力的恢复点，从窗户可看到敌人的增援部队赶来，派蚁狮去应付他们。在房间墙上按动开关，原路返回找到打开的铁栅门（29），进入走廊（30）遭遇几名敌兵，派蚁狮杀掉。往前面的走廊（31）有两座炮塔，用手榴弹炸掉。进入洗衣房大厅（32），这里的战斗仍然派蚁狮当主力，用弓弩射杀较远一些的枪手。由竖梯上平台进入厨房（33），这里有三座炮塔，在这里蚁狮会破坏煤气管道引起大火，穿出厨房上楼梯进入警卫室（34）拿补给，用墙上的恢复点补满生命。由警卫室破碎的窗口跳到大厅（35），在这里再次遭遇强悍的蚁狮卫兵，将它杀死后由大厅的一侧找到杂乱的通道（36），这时前后的路会被封死，往左攀上平台找到出路，从尽头的竖井跳下去。

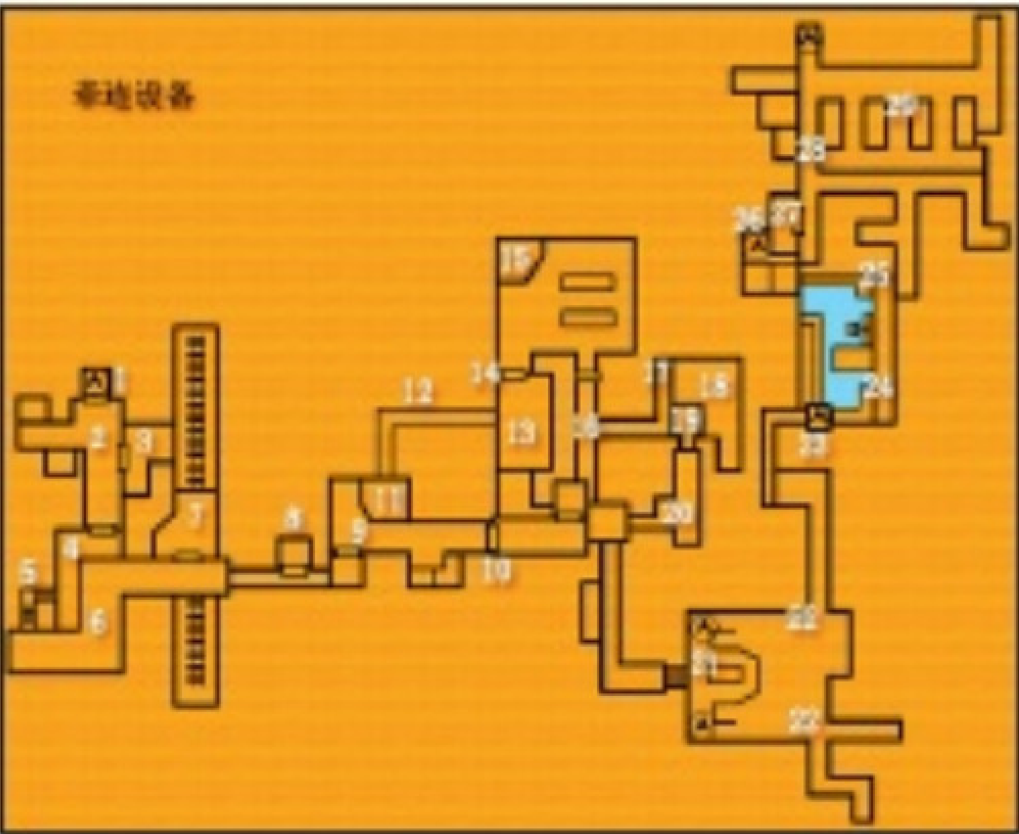


敌机来袭，跑上灯塔做好战斗准备。



第十章 牵连设备

由坑道爬出去是一条铁路线，在这里看到爱莉克斯的身影一晃而过，顺着铁路线往前走找到她，得知伊莱博士可能被关在封锁区某处，跟随着她跑进建筑，上电梯（1）进入走廊（2）开始战斗。杀掉三名敌人后，爱莉克斯到房间（3）进入基地的安全系统查找伊莱的位置，然后消除走廊的电磁屏障（4），跟着她上楼梯（5），在走廊（6）杀掉五名敌人进入房间（7），爱莉克斯利用电脑找到密封舱里的伊莱博士，打算利用克莱纳的传送门救他出去，可是目前传送门还没修好。



回到走廊（6）爱莉克斯离开，接下来要单独行动，不过会收到爱莉克斯的通话提示，并用敌人的安全系统来帮助通过这片封锁区。出门下阶梯，在左侧房间（8）杀掉两只猎头蟹拿到弹药，穿出走廊爱莉克斯会用电脑打开大门（9），走廊另一端的大门（10）却打不开，这时按她的指点到警卫室（11），打碎架子在后面找到排风通道（12），钻进去遇到三只猎头蟹。爬出排风道来到大厅（13），这里有激光探测器，小心朝一侧跳跃过去，杀掉猎头蟹后往前走，爱莉克斯打开门（14），马上进入警卫室（15），从箱子里拿到手榴弹。这时监视器里出现爱莉克斯切换的画面，有四名敌人潜行过来，投掷手榴弹将他们炸死。用手榴弹炸毁走廊（16、17）的炮塔和机枪手，对于通道（18）的屏障需要往房间（19）里投掷手榴弹将插头炸掉，使电磁屏障消除。走廊（20）拐角里的炮塔可用重力枪把它摔坏，远处的仍用手榴弹来炸。上楼梯进入大厅警卫室（21），马上按柜子上的红色按钮，里面有两座炮塔，将它们安置在大厅的两侧角落，不久爱莉克斯会启动炮塔程序，它们开始自动防御，扫射由大厅两侧大门（22）进攻的敌人，在杀掉几拨敌人后用枪打掉空中的飞锯。回到警卫室，爱莉克斯从天花板的通道跳落下来，操作电脑看到莫斯曼与布林谈话的一幕，原来布林劫持了她的爱人凡斯，致使她投靠护卫队使他们成功地绑架了伊莱。

离开警卫室往大厅左侧的走廊行进，清理门前的一堆废物后推门到楼梯间（23），下到底层进入被水淹没的房间（24），水里有电不能游过去。先跳到平台一侧的铁管，再纵身跃到对面的平台，走到尽头有一段水域跳不过去，注意房间里有五只蓝色的塑料桶，用重力枪将它们移到这段水面形成一段浮桥，踏过水面到达角落的平台（25）。推门出去杀掉四只僵尸来到楼梯间（26），上到顶层进房间（27），用撬棍打碎门口的箱子，上面的铁柜落下来，再用重力枪将它推开来到走廊（28），往前进入牢房区（29），在这里找到三座炮塔，迅速将它们安置在几道电磁门附近防守，接着敌人会从各处入口进攻，将敌人清除后爱莉克斯回到了身边，我们并肩作战去追赶叛变的莫斯曼。接下来的行动爱莉克斯不会离开，她会破解电脑开启沿途的大门。在一间室验室找到莫斯曼后，开始利用传送机将伊莱博士送往克莱纳博士的实验室，不想莫斯曼做了手脚，她和博士被传送到了布林的城堡里。这时护卫团开始进攻实验室，在大门旁找到三座炮塔，将它安置在三道电磁屏障大门前，在抵御大约10分钟后，传送舱终于降了下来，我和爱莉克斯一起进去被传送到了克莱纳博士的实验室。

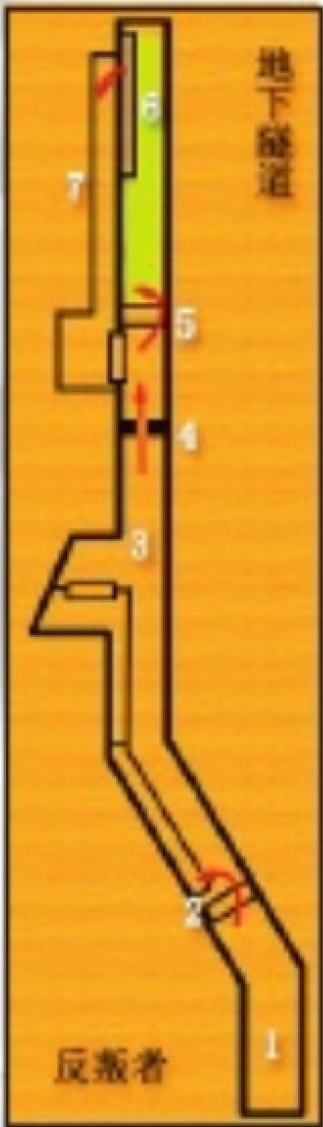


把杂物卡在叶片上，就可以穿过风扇了。

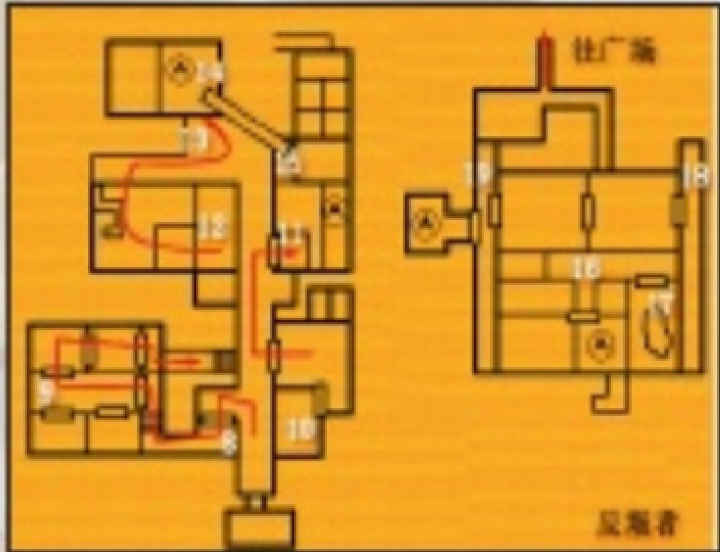


第十一章 反叛者

在实验室与克莱纳谈话，在与巴尼通讯时，反抗军的集结区遭到联合军的炮击，于是我带上爱莉克斯的改良宠物阿狗前往增援。由电梯竖井跳下去来到外面的街道上，这时警报响起，阿狗变得狂躁愤怒，举起一辆汽车朝敌人砸去。跑到街道尽头阿狗打开一道沉重的大门，跑进院落后它却留在外面，跳上一架敌人的直升机离开。



往左由墙洞进入房间，出去看到楼梯和电梯间都堵住了，穿出有土堆的走廊来到户外的街道，在这里有反抗军的队员加入。沿着熟悉的街道往前走，在广场有三名反抗军战士正在摧毁电视墙，交谈后加入队伍。率领反抗军队员往广场右边胡同穿行过去，出胡同被困在铁网里，将盖在地上的石棉瓦用重力枪移开，地坑里有四枚跳雷，接近的话会自动引爆。用重力枪小心吸起来再轻轻放下即可解除，或者扔到远处引爆。由地坑爬出铁网，进入房间拿补给，穿出胡同来到大街，这时有一名医疗兵加入，有队员受伤的话会自动治疗。杀掉几只猎头蟹，空中出现的侦察机会投下跳雷，用重力枪吸附它们后当手榴弹使用，消灭街上的敌兵。由街道尽头的胡同穿行到下一条街道，射杀冲过来的敌人。不要跑得太快，地上有跳雷，清除掉再继续前进。穿过




在诺瓦矿场的牢房里找到了伊莱博士。

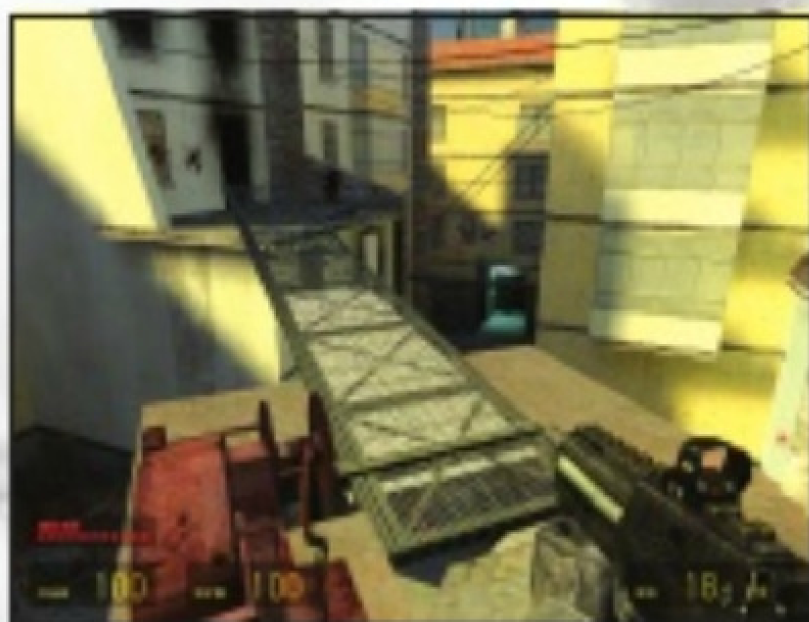
大楼来到另一条街道（也可爬到顶楼打僵尸，不过没什么奖励），清除地上的跳雷，在街道前方有一个巨大的弹坑，这里没法直接过去。进入对面的大楼，在一楼打碎箱子拿补给，由楼梯间直接上三楼杀掉里面的驻军，穿过控制室找到墙洞跳下去，再由一楼返回街道。前方有道坚固的防御墙，不宜硬拼，进入对面的大楼，杀到顶层找到炸开的地板，跳到一楼来到防御墙的里面，投手榴弹将里面的敌人炸死，墙后有恢复点。爬防御墙的竖梯，沿着平台进入左侧大楼，穿过房间找到楼梯间，一直下到底层地下室，跳到炸开的墙洞里找到通道，出去是一条隧道，这里是反抗军的补给线，接下来要率领队员清除占据在这里的敌兵。



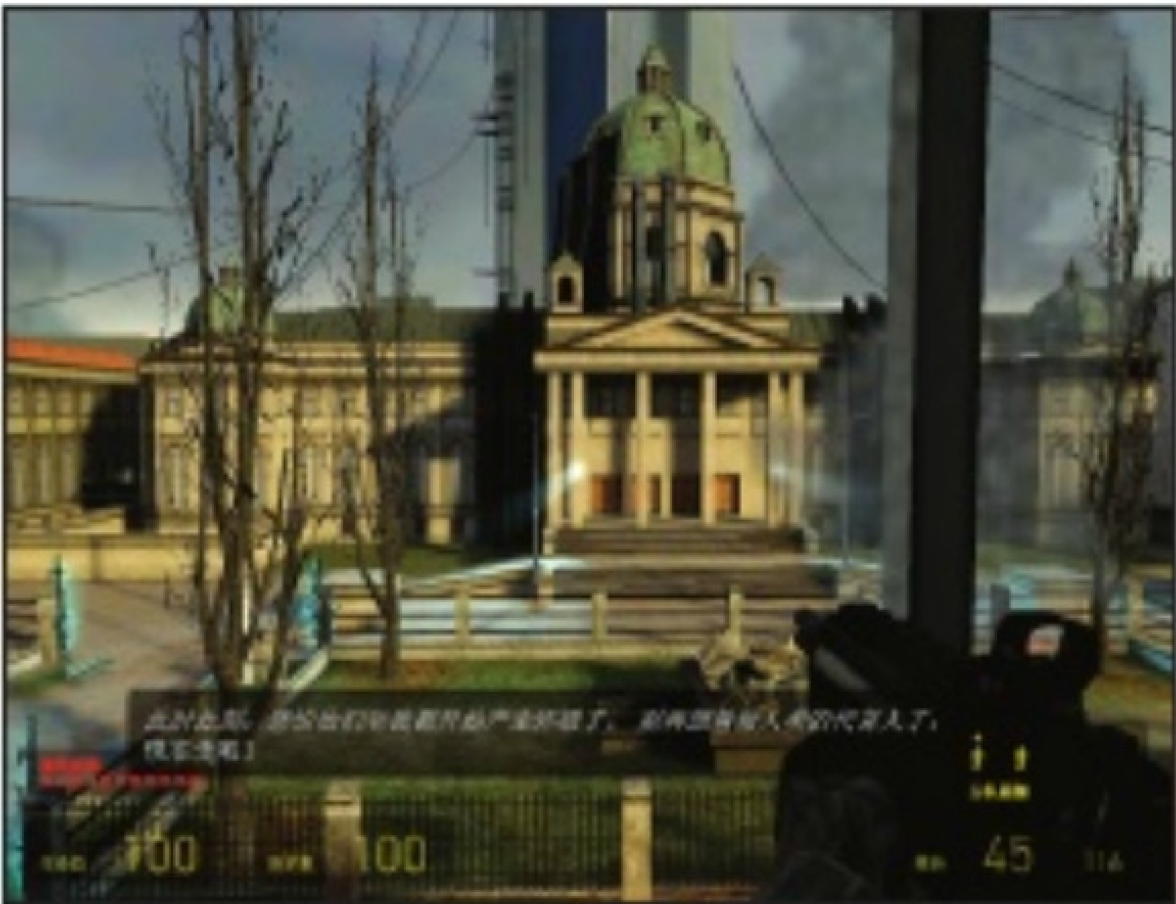
沿隧道前行会遇到大群的飞锯（1），边退边打消灭它们，这里的战斗会很持久，将飞锯消灭后往前找到一辆阻路的油罐车（2），在驾驶室旁找到一道弯曲的铁丝网。跳到铁丝网上，再跳到驾驶室顶（难度较大，多试几次），再跃到相邻的另一侧铁笼顶部，跳到地面用枪打开铁栅门进去。穿出房间遇到护卫队（3），利用柱子的掩护前行，投手榴弹先将机枪手杀掉。附近有很多油桶也可射爆来杀伤敌人，杀到隧道尽头（4）听到另一边反抗军队员的说话声，这时要抵御出现的飞锯，不久反抗军队员用炸药炸开前方的通道。穿过炸开的小洞，隧道旁的门被锁住了。跳上油罐车（5），看到前方是一片污染水源（6），这里不能趟水过去，利用身上的重力枪吸引木辊在水面搭成浮桥，到达污水的对岸。在隧道左侧找到倾斜的几根管线，沿着它走上去找到排风道口，爬进去跳入隧道一侧的走廊（7），跑回去为队员打开铁门。


英雄之路并不孤单，这里
又有队员加入。

上楼梯出楼遇到炮弹轰击，猎头蟹出现，杀掉它们后进入前面的楼房（8），上楼梯打碎栅板进去，穿过起居室、餐厅（9）继续上楼梯，找到炸开的地板（10）跳下去，房间里有名反抗军正在安慰MM。出楼找到一扇门进入楼（11），上顶楼再找地板的弹洞跳下去，杀掉窗口的枪手，对面的反抗军会放下吊桥，过桥进入对面的楼（12）里，沿着漆黑的楼梯走上去会遇到一群猎头蟹，打开手电筒射杀它们，然后找到地洞一直往下跳，遇到燃烧的猎头蟹和僵尸。穿出走廊来到街道（13），解除地上的跳雷后进入相邻的楼（14）里，在里面有几名队员加入。来到平台射杀附近埋伏的枪手，用拉杆放下吊桥到对面的楼房（15）阳台，进屋里拿到大量的补给。从地洞跳到底层，穿过几个房间消灭伏兵，找楼梯上二楼，找到一条燃火的通道，里面有大量的燃烧僵尸，杀到尽头跳下地洞穿出去找到楼梯。由楼梯进入走廊（16），进入房间（17），由地板的洞往下扔手榴弹，炸掉下面


扳平台的拉杆放下吊桥。

的几座炮塔，跳下去与爱莉克斯会合。沿走廊（18）穿行到另一侧走廊（19）找楼梯下去，在控制室有几名队员加入。出大楼来到广场，这里爱莉克斯要破解电脑程序来开启大门，要保护她10分钟左右。开始时敌人会从各处楼顶出现，还有零星的飞锯，后期敌人由两侧的电磁门穿过来朝广场中央进攻，要尽量用手榴弹轰炸他们。破解完成后用重力枪打一下身后的堆心，大门轰然开启。跑过大门发现前方的桥梁切断，敌人的直升机也在空中出现。

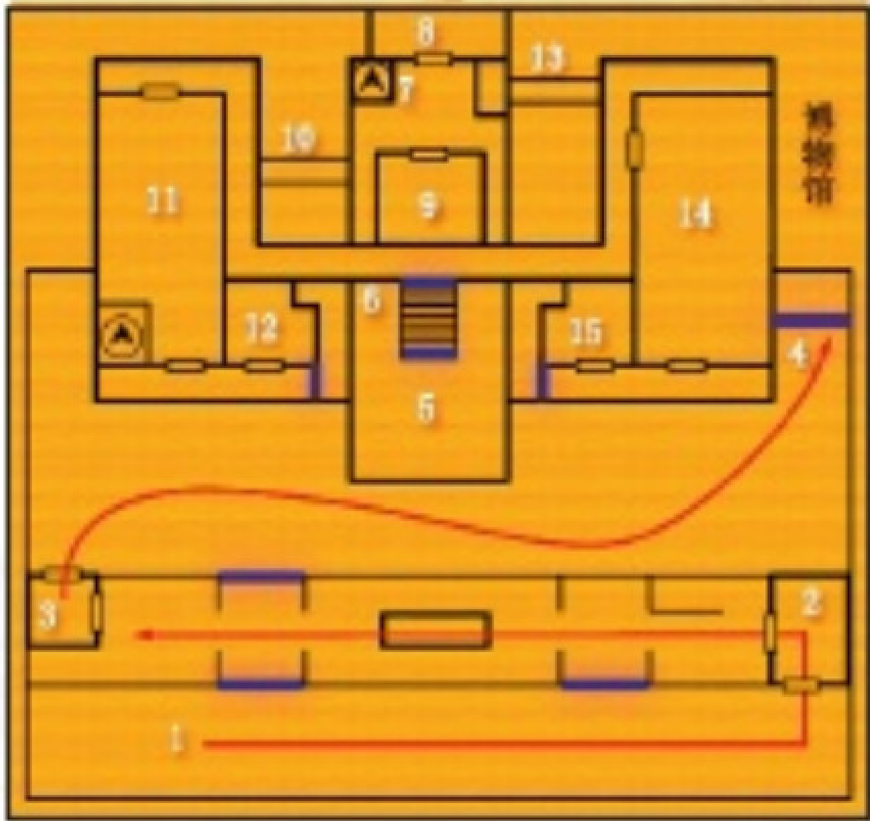

博物馆的顶部安装有抑制系统，穿过广场时要小心了。

跳入河道钻入一条地下通道，由竖井跳下去，用重力枪将门闩扔掉打开栅门，进入通道摧毁两只飞锯，在尽头将铁架下的两只铁桶打掉。站上铁架跳到管道上钻进通风道，越过前方的铁网栅栏跳到另一端，进房间杀掉三名士兵，跳到下一层绕到一侧，在窗口使用重力枪打开铁门。继续走是一条水道，僵尸和护卫队互相厮杀。先沿右侧通道走，跳到河道底部找通道进入厂房。爬上工厂车间的平台，到控制室将吊车移过来，乘吊车到达二层平台。往左爬竖梯跳到空中的管道，走到吊车的轨道上，再沿着它跳到三层平台。走到左端爬竖梯到第四层平台，走到对面跳下一层进入大门。



第十二章 跟着弗里曼

下楼梯在房间内找到队员加入，来到街道遭到楼顶狙击手的攻击。这时不用还击，利用街道两侧的角落藏身，然后快速跑（Shift）到下一个安全位置等能量恢复。在商店里找到一名女队员，得知巴尼在屋顶被狙击手困住不得脱身。跑入大楼在洗手间拿到补给，听到救命声跳入下面的水里找到受伤的队员，得知其他人在楼上。消灭出现的七只僵尸，由楼梯上去找到困在楼顶的巴尼，然后从箱子里拿到手榴弹，再确定两名狙击手的位置，朝窗户里扔手榴弹炸死他们。



和巴尼一起来到街道，他会操作电脑打开防御墙。由楼道穿出去来到庭院，这里遇到伏兵，用重力枪投掷油桶炸死他们。上阶梯进入大楼，由走廊的窗户看到博物馆的大楼，据巴尼所言，那幢大楼的顶部安装了抑制系统，要把它关掉才能穿过那里。来到房间被敌人发现，一道白光射过来能将人体融化，那就是博物馆顶的抑制武器。下楼梯穿出走廊来到户外街道（1），前方通道有电磁屏障，沿街道走到末端进入仓库（2），沿途要躲避白色光柱，沿着围栏一直跑到另一侧的房间（3），放出铁笼里的俘虏，带着他们穿过广场跑到博物馆大门的右侧屏障（4）前，用重力枪打掉插头。进入大楼后上楼梯，在走廊里遇到蓝色激光，上前触发它会出现一座炮塔，将手榴弹扔到炮塔里面炸掉它，巴尼上前用电脑打开大门。进入大厅（5）看到穹顶的直升机，大厅附近有几道电磁屏障，要关闭发生器才能消除它们。走到大厅另一侧的小门（6）前，门口有激光触发它，用手榴弹炸掉两座炮塔。找到楼梯间（7），上去在房间（8）释放战俘，炸掉两个炮塔进入控制室（9），用重力枪关闭发生器。过天桥（10）进入走廊，沿着它抵达仓库（11），进


大厅里的屏障要关闭所有的发生器才会消失。

去后两侧大门同时关闭，走廊上出现敌人围攻，这时用重力枪透过墙洞在走廊上安置跳雷，然后守在墙洞射击跑动的敌人。在杀掉10余名后，大门被敌人割开，敌人由两侧攻进屋里，保护巴尼的安全，杀光敌人后穿过走廊到控制室（12）关闭第二台发生器。接下来走天桥（13），不用触发走廊尽头的炮塔，往右转进入房间（14），里面激光密布，不要触碰它们，利用设备（管道、铁架）跳过去。地上的跳雷用重力枪解除（不要引爆），跳到房间的另一侧按动开关将所有激光关闭，巴尼跑进来会合，进入控制室（15）关闭第三台发生器，这时所有的屏障解除，大厅的出口被打开。解除三只跳雷进入控制室，巴尼打开楼梯间的大门，三名队员加入队伍，巴尼离队。

来到楼顶杀掉一群敌兵，在门口旁拿到无限榴弹箱，这时空中出现直


变节的莫斯曼将我带到了布林的房间。

升机，用榴弹炮摧毁它，然后敌人的运输机会投下一队士兵，打开一道铁门冲过来。杀掉他们后沿铁门出去来到大楼另一侧，用开关放下天桥进入对面的建筑，找到炸坏的地板跳下去。回到博物馆前的广场，这里出现四只巨大的三角机甲怪，快速跑动跳入巨大的弹坑，穿出去跳到街道对面，在角落里有一只无限榴弹的箱子，使用榴弹炮将机甲怪全部炸毁，而后进入街道尽头的院落找到楼梯下去。穿过地下停车场上楼梯，沿着残垣断壁爬上去，在楼梯间找到另一只榴弹箱，消灭街上的机甲。由走廊的地板大洞跳下去，穿过地下停车场来到另一处废墟。据队员所说，这里的街道被机甲所占据，下面要做的是寻找制高点来压制它们。沿着断墙和柱梁一直往上冲，在平台上找到榴弹箱，将两只三脚机甲炸死后，踏着空中的铁梁走到废墟边缘，纵身跳落到街道上遇到阿狗。在杀死所有敌兵后，跳入阿狗打开的地下通道。



第十三章 我们的恩主



沿山洞往前进入昏暗的山谷，前方的路断掉了，这时往左沿峭壁一路跳过去，这里的道路异常险峻，稍有不慎便会摔得粉身碎骨。由水管跳到中央往复升降的石台上，再跳到相邻的通道。沿石径一直走，途中会有升降的石柱小心被砸到，往前看到有两排运输舱的空中轨道，其中有一排要进行电子灭菌。跑到另一侧进入航道相反的运输舱，接下来展开一段奇妙的旅程。


吸出光柱里的能量球射击传送门下的光团。

进入检查站后所有装备被自动清除，这时敌人来袭，迅速跑到角落拾起充满能量的重力枪，重力枪此刻威力增加，几乎可以吸附远处的敌人，摔出去使他们融化掉。前方一路没有岐路，一边听布林的唠叨和说教，一边应付沿途围截的敌兵，在尽头找到升降梯一直到达上层。前面的电磁屏障用重力枪吸引能量球来消除，找到升降机后会遇到大批飞锯和敌兵，按动开关等平台降下来。

升到顶层沿通道杀过去，在宽大的走廊遇到大批敌兵，快速往前冲并处理掉敌兵，然后出现一只巨大的三脚机甲，吸引两侧的能量球摧毁它。在左侧有道屏障，将光柱里的三只能量球吸出来可解除它，然后跳下去找到运输舱继续在城堡中穿行。


战斗结束后，神秘的G-man出现。



第十四章 暗能

运输舱最终被布林所捕获，在莫斯曼的带领下去见布林。在中央室里看到布林正在劝说伊莱放弃抵抗，并以爱莉克斯的性命要挟，这时莫斯曼突然倒戈解除了我们三人的束缚，布林见状不妙仓皇逃跑了。

跟着爱莉克斯进入升降梯，出升降梯进入一间实验室，结果布林又跑掉了。爱莉克斯打开了电梯，接下来要去破坏暗能聚变堆。在大厅听布林演说完，往右侧等柱子升起来跑过去，吸走左侧光柱中所有的能量球。由升降的柱子跳到对面的平台，绕到右侧再往中间的通道跳上柱顶，升上去后一直往上跳跃，最后到达顶层平台看到布林开始启动传送门。跑到平台的左侧，用重力枪吸附光柱里的能量球消灭两架直升机，然后朝传送门下方的白色光团发射能量球，直至将白光和传送机摧毁。布林在爆炸声中消失了。

任务终于完成了，神秘的G-man再次出现，看来说不定什么时候他还会交给我什么有趣的任务……



PC版《实况足球8》（Winning Eeleven 8）如约而至，并更名为《职业进化足球4》（Pro Evolution Soccer 4）。一个新的足球游戏时代即将来临，有之前PS2版本垫底，其品质自不用多说，不论是精美的游戏画面、友善的帮助系统，还是更加柔和细腻的球员操控以及更加完善的球员跑位和阵型把握，都让我们日夜的期待没有白费，换来了之后的无比惊喜以及一个个不眠之夜的奋战。在这里我们深深感谢KCET的完美作品，也祝福他们能永远将WE系列发扬和延续下去。

PRO EVOLUTION SOCCER 4™

矛与盾的碰撞

——《职业进化足球4》实况点评

■北京 蓝桥



默认操作键位与手柄对照图

我是保罗·马尔蒂尼，大家习惯称呼我小马尔蒂尼，在AC米兰俱乐部效力快21年了，这个数字听起来我自己都吓了一跳。我司职中后卫，也是场上队长，今年夏天我又和俱乐部续签了一年合同，这也意味着至少在2006年秋季来临之前我都将是俱乐部的一分子。我参加的足球比赛自己都数不清了，然而对于即将开始的这场比赛我似乎有一种非比寻常的渴望，因为我们的对手将是号称“银河战舰”的西甲劲旅皇家马德里。他们有着目前最好的前场和锋线组合，一大半球员都是身价千万的超级大牌。可话又说回来，我们的后腰和后防线也是世界级的。这无疑是一场最锋利的矛与最坚硬的盾之间的世纪碰撞，更何况今年小将卡卡的加入以及舍甫琴科一直稳定的表现，我们的锋线似乎对他们有更大的威胁，这场比赛现在看来真说不准到底花落谁家。顺便提一句，IFFHS（国际足球历史与统计联合会）2004年3月的排名中我们就是力压皇马荣登榜首的。

现在安帅（安切洛蒂）正在球员休息室给我们安排战术（如图1：选择界面中的FORMATION SETTINGS来更换队员，调整阵容），按他以往的习惯，最常用的阵型无非是4-3-2-1或4-3-1-2，今天他选择了偏重攻击的4-3-1-2阵型，并且细微调整了我们的位置，似乎想打一场对攻战。前阵子比赛加上这几天训练赛的表现，安帅对我们的竞技状态也基本掌握，克雷斯波7个月进球荒的低迷表现，让他失去了首发上场的机

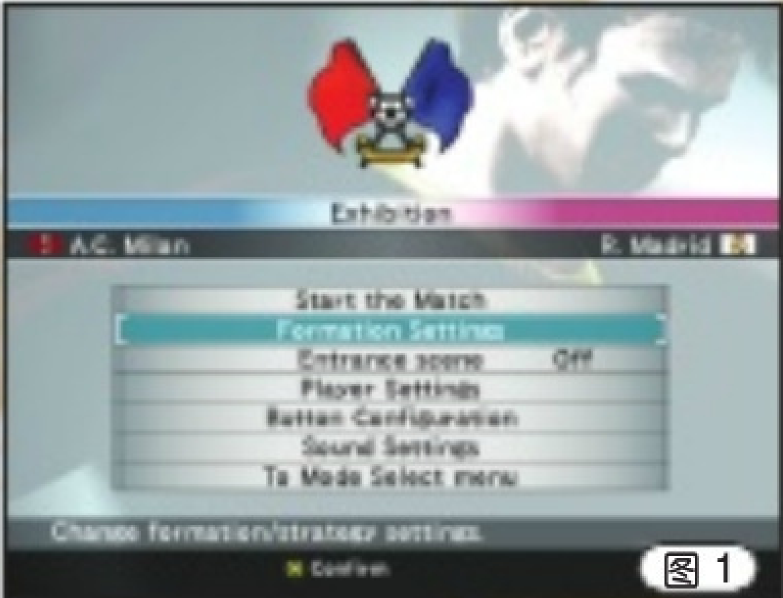


图1

精品 总评 8.9

制作	Konami
发行	Konami
载体	DVD×1
类型	体育
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化包容性：9.0　上手精通：9.0　画面：9.0　音效：8.5　创新：8.0　竞技性：9.0

配置要求
CPU：Pentium Ⅳ 1.2GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：900MB


图2

会（如图2：在阵容调整菜单中选择CHANGE PLAYER之后按下手柄R2键一次就能查看目前球员竞技状态）。锋线上舍甫琴科与大因札吉的组合已成定局，教练让舍甫琴科稍稍拖后似乎是看中了他的速度和更胜一筹的突破能力更能造成门前机会，而大因札吉的门前卡位和补射能力使他


图3

的位置放在了最前（如图3：在阵容调整菜单中选择CHANGE PLAYER之后按下手柄R2键两次就能查看球员的属性值）。中前场安帅似乎很放心卡卡的发挥，他也当仁不让地成了场上唯一的进攻型中场。我也很喜欢这个热情的巴西小伙子，他的加盟一方面令球队在年龄上取得了平衡，另一方面也给球队注入了节奏的变化和更多向前的意识。他前场敏锐的洞察能力和全面的技术在这个位置上绝对是驾轻就熟，我也希望今天他在场上和我们的锋线能有更加完美的表现，也因此鲁伊科斯塔这次被放在了替补


图4

席上。安帅这次让西多夫的位置靠向了右边，并告诉全队这场比赛的主要进攻点在右边路，西多夫成了后场与前场的调度员，尽可能利用边路突破造成机会，并与右边后卫卡福以及前场的卡卡多作配合给对方防线施加压力（如图4：在阵容调整菜单中选择SET FORMATION中的EDIT POSITION来具体调整球员的战术位置）。这次的双后腰交给了加如图索和皮尔洛，并叮嘱加如图索适当地参与边路进攻而皮尔洛更多地考虑防守。加如图索原先位置属于中场球员，但安切洛蒂看中了他拼抢凶狠体力好的特点将他改造成了一名后腰球员，似乎这里更适合他的发展，实战中也证明安帅的眼光果然独到（如图5：在阵容调整菜单中选择SET FORMATION中的SELECT ROLE来更改球员的场上位置）。他让皮尔洛多利用自己长传脚法好的特点偶尔打打身后球，给两


图5

个锋线球员制造更多的防反机会。之后轮到我们后卫线了，卡福的右边后卫位置绝无二选，这位巴西国家队队长一直是巴西队右边后卫的首选，他的助攻能力极强，突破能力也是堪称一流。现在头疼的问题出现了，我、内斯塔和斯塔姆都绝对是世界级的中后卫了，最后安切洛蒂让我站在了左边后卫的位子上。对这个安排我心里有些不满，虽说年轻时的我是最好的左边后卫人选，但毕竟年岁不饶人啊，现在让我前后场飞奔助攻，似乎体力已成问题了。后来安帅的话让我放下了包袱，他的意思是基本放弃左边路的进攻，让我专心参与边路和中路防守，多利用自己的防守意识和经验配合其他两人瓦解对方罗纳尔多和菲戈的强力冲击（如图6：在阵容调整菜单中选择INDIVIDUAL来调整每位球员进攻或防守时的攻守和跑位意识）。守门员的位置没有作过多安排，迪达1.95米的身高和他场上的稳健发挥永远都让教练放心。


图6

很快，球员进场的铃声响起，我们在球迷的欢呼声中身穿黑红战袍与白衣军团一起进入了圣西罗球场，这是我们的主场，希望在球迷的助威声中我们都有不俗的表现（如图7：入场画面可选择是否观看）。球场大屏幕打出了双方的出场队员大名单，不出所料，他们仍然沿用了最擅长的4-3-1-2阵型——锋线罗纳尔多和劳尔搭档，罗纳尔多突前，前腰左右分别是我的老朋友齐达内和菲戈，齐达内的前场组织能力和他精妙的传球无疑是目前最伟大的中场之一，菲戈的右边路突破和他精妙的盘带也一直是很多球员的效仿对象，这样的两名球员的确给我们造成了很大的压力，而我在这次比赛中的主要防守对象就是罗纳尔多和菲戈。后腰保持了古蒂和贝克汉姆搭档，小贝的传球我一直有很深的印象，他的长传弧度和落点的确是一绝，常常在最关键时给对手以致命一击。后防线上由左至右分别是卡洛斯、埃尔格拉、萨穆埃尔、萨尔加多。卡洛斯的左路突破常常屡建奇功，他的速度和突破在后卫中实属少见，我们常常在场下戏称他小怪物。他也是今天的重点盯防对象。萨穆埃尔是一个非常优秀的中后卫，只是自从转会皇马以来似乎一直没有适应过来，竞技状态不佳，不知道今天他的发挥又会如何。守门员



图7

还是卡西利亚斯，虽然年轻但听说他通过自己的努力和场上的激情已逐渐成长为西班牙最好的门将之一。

大家赛前合照之后（如图8：双方队员赛前合照），随着一声哨响，大因开出了第一脚球，比赛正式开始了。



图 8A



图 8B

上半场［0分3秒］：大因开球交给舍甫琴科，后者短传将球交给了右边路跟进的西多夫（如图9：传球由×+方向键完成，力度受按键时间的长短来控制）。西多夫接球边路向


图 9

前推进，迎面碰上齐达内的拦截，西多夫脚后跟回磕将球交给了随后跟来


图 10


图 11


图 12

助攻的卡福，自己侧身冲过了齐达内的包围（如图10：PES4中球员的跑位，非常智能，与现实比赛中非常相似）。

上半场［1分22秒］：卡福跟进插上带球继续前行，齐达内与劳尔同时跟进准备双人包夹，卡福紧贴右边线高速行进将战火带入了对方半场（如图11：长按R1键不放，队员就进入高速盘带状态，速度有明显提高，但灵活度明显下降）。齐达内速度不及卡福，在其身后紧追不舍，双方有身体接触，卡福的速度也有所减慢（如图12：防守中球员长按R1+×键进入自动防守状态，如果有身体接触会有拉扯现象出现。自动防守有利有弊，虽然降低了防守难度，但碰上高手进攻，容易让对手通过传切配合诱引防守队员失位，撕开防线找到防守漏洞。所以一般在中前场可尝试这种拦截方式，但如果进入本方中后场，最好还是手动控制防守球员进行卡位拦截）。



图 13

上半场［2分56秒］：对方左后腰古蒂看到卡福的突破立刻上来补位伸腿拦截，皮球碰到了卡福身后积极拼抢的齐达内身体，随后飞出了界外（如图13：防守中球员按下×键可进行断球动作，但必须非常靠近对方持球队员，否则断球动作无效。所以断球的控制需要玩家良好的位置感判断和对时机的把握）。

上半场［3分12秒］：卡福掷界外球，由于西多夫背后紧贴着古蒂准备随时拦抢，他选择将球大力抛给了中场接应的加如图索（如图14：边线球的操控和以往版本有了重大改变，不再是控制接球队员，而改成了控制发球队员，刚开始可能有所不适，但用多后会发现，这样的改变更利于进攻方的传球隐蔽性和进攻套路的多变。×键属于正常边线球，○键用于大力抛球）。



图 14



图 15

上半场［5分7秒］：加如索尝试控制比赛节奏，并不着急立刻传球，缓慢向前推进，给风险队员以前插的时间。这时他碰到了贝克汉姆的中场反抢，对方一次凶狠的铲断，将球踢向了我防守的区域（如图15：防守方按○键为铲断控制，这种防守方式比较凶狠但容易犯规和造成对方球员受伤，建议禁区内尽量不要使用）。

上半场［5分51秒］：球落在了菲戈脚下，我和菲戈基本属于同一时代的

球员，他的突破和控球能力是不用质疑的，我和他的几次大赛碰面都深有体会。他带球斜插往我们的中后场附近挺进，我抬头看了一眼冲上来助攻的右后卫萨尔加多，担心菲戈分球给他，便选择放弃对菲戈的防守而死盯萨尔加多的跑位线路。我的队友内斯塔与斯塔姆在禁区前卡位防止菲戈传出身后球给罗纳尔多造成破门机会，而皮尔洛当仁不让地冲了上去与菲戈展开了后场拼抢。

上半场［7分20秒］：菲戈在皮尔洛的看守下左冲右突，突然一个急停转身让皮尔洛措手不及，一下便让出了传球线路。（如图16：急停操作在比赛中十分常见，分为急停和急停转身两种。带球球员在加速过程中松开方向键双击R1，球员就会作出冲刺中踩球急停的动作。如果冲刺过程中，R1或R2+反方向就会形成急停踩球转身的效果，R1与R2的分别，在于转身后回磕球的距离远近）。



图 16

上半场［7分43秒］：他将球横向传给了跟上的贝克汉姆，贝克汉姆毫无停顿，一脚位置极佳的触球式长传送给了急速插上的左路后卫卡洛斯（如图17：○键在控球时设定为长传，按键时间长短控制长传的距离远近，长传的方向需要方向键来掌握。当球传出而接球队员并未触球时，点击○或×+方向键就能完成现实比赛中的一脚触球式短传或长传）。



图 17

上半场［8分15秒］：卡洛斯接球后速度的优势立刻发挥出来，他大步趟球将卡福远远抛在了身后，由于卡福的失位卡洛斯身前已没人了，卡洛斯已突入我们后场的左边线附近。斯塔姆不得已只好放弃冲入禁区的齐达内而来防守准备下底传中的卡洛斯。内斯塔、皮尔洛和我准备迎接皇马的第一次进攻。（如图18：带球队员在加速的情况下如果连击R1键，将会利用大步趟球的方式向前推进，速度更快，但几乎失去了所有的灵活性，基本不可能完成转向。这种方法只适用于身前无防守队员的情况，一般情况不推荐使用此种操作）。



图 18

上半场［8分57秒］：球从卡洛斯的脚下飞出，一记速度并不很快的高弹道球飞向大门，迪达不敢轻易出击，我也尽全力紧贴罗纳尔多保证他没有足够起跳头球的空间。内斯塔防守意识极佳，卡住了劳尔的进攻空间，就见齐达内高高跳起竟然神奇地甩头将球抹到了我和罗纳尔多的身前，没想到罗纳尔多并没有选择强行射门而是将球回磕给了禁区前无人防守的菲戈（如图19：下底传中的方式一般分为5种：普通下底方向键+○、低空下底方向键+○×2、贴地下底方向键+○×3、定人下底R1+○、高弹道下底R2+○。按不同情况选择不同的下底传球方式）。



图 19

上半场［9分6秒］：不愿看到的一幕发生了，菲戈在无人盯防的情况下在禁区前轻松起脚，一道优美的弧线划过半空，球应声入网，迪达只能望球兴叹。1：0，仅仅在上半场10分钟不到的时间里他们就将比分领先了。这太出乎我们的意料了，大家有些不知所措，我定了定神，在队友耳边说了一些鼓励的话，毕竟还有80分钟的比赛时间，我们仍然有机会。（如图20：在持球状态下□键为射门键，轻点□键一下为近距离脚弓推射，轻点□键两下为正常抽射，□键+R1为挑射。射门的力度需要自己逐渐掌握，尽量不要把力度槽按过一半，否则基本上会射飞。在射门动作完成后，按上方向键可起到加力效果，一般适合远射时的发力）。



图 20A



图 20B

中场开球之后的20分钟左右时间里我们双方互有攻防，谁也没有给谁太多机会，一直在中场附近展开拉锯战，卡福、加如图索和斯塔姆之间也更加注意了有效协防，卡洛斯和齐达内的几次突破也无功而返。而我们这边西多夫可能稍稍有些急躁，出现了几次不该有的传接失误。双方的几次射门都不太具威胁性，场面看上去有些乏味。

上半场［34分16秒］：加如图索后场断球短传交给了左路接应的皮尔洛，皮尔洛停球观望，一记身后球交给了正在前插的卡卡，贝克汉姆跳起头球试图解围，但皮球擦着他的头皮落在了

卡卡身前，机会来了！（如图21：身后球是一种很有威胁的传球方式，通过L1+△来实现。一般如果队内有长传脚法出众的球员加上速度快和前插意识强的前锋常常会给对方带来很大麻烦，很多欧洲长传冲吊的球队尤其适合这种打法，最好的例子就是英格兰队，贝克汉姆的脚法加上欧文的意识和速度这种打法常常屡建奇功）



图21

上半场［36分1秒］：卡卡带球继续推进，已将贝克汉姆甩在了身后，在禁区前沿受到了埃尔格拉和萨穆埃尔的双重围抢，卡卡一看突破无望，立刻将球快速分给了左边接应的舍甫琴科，埃尔格拉回身赶到，用身体封挡住了舍甫琴科的射门线路，没想到舍甫琴科果然技高一筹，他左脚将球向右一拨紧跟着身体侧移让出射门线路，右脚一记低平球擦地奔球门右下角飞去，对方门将卡西利亚斯反应神速侧身倒地扑救，用指尖稍稍蹭到了皮球，球擦着门柱飞出了界外——一脚球！我们的运气太差了（如图22：横向拨球在对战中经常使用，一般用于躲避拦截和铲断，也常和射门配合使用。实现的方法为R2+球员面对方向的90度角方向）。

上半场［38分14秒］：皮尔洛主罚角球，他的角球一直在队内公认最好，球速快、落点佳。为了尽快破门，我们的几个高个子后卫也都参与了这次脚球进攻。哨声响起，皮尔洛随即角球罚出，这是一个前点的左弧线球，只见1.91米的斯塔姆高高跃起，一个狮子甩头皮球便飞入网窝，卡西利亚斯还没回过神来呢。1比1我们扳平了比分！场内爆发出雷鸣般的掌声和欢呼声，我们大家也非常激动，西多夫还按捺不住亲了斯塔姆的光脑门一下。（如图23：斯塔姆高高跳起狮子甩头。头球的抢点和球员身高有着直接的关系）



图22



图23A



图23B

上半场［42分45秒］：对方守门员卡西利亚斯手抛球交给中场贝克汉姆，贝克汉姆带球向前推移，遇到卡卡拦截，他将球直塞给了边路跟进的卡洛斯（如图24：直塞球在比赛中非常常见，通过△+方向键来完成，它和短传不同，短传属于人等球的传接方式，而直塞球属于人追球的传接方式，后者比前者更主动，但传接成功率上后者不如前者）。



图24



图25

上半场［43分28秒］：卡洛斯得球后沿边路继续推进，这场比赛中，他的确一直给我们的后方造成麻烦。在左边路中场线附近遇到西多夫的卡位拦截，卡洛斯配合齐达内通过撞墙式二过一轻松过掉了西多夫，这时他离我们的禁区还有15米（如图25：二过一的传切通过L1+×键来完成，对于突破对方单独一名防守队员很有效，如果要作假二过一，可通过R2+×键来完成）。

上半场［44分3秒］：卡福这次注意了对他的防守，与加如图索协防包夹，卡洛斯一看没有机会，突然一个大脚横传将皮球踢向右路，罗纳尔多胸部停球一脚短传直塞将球分给了中路插上的劳尔，皮尔洛随后赶到，立刻与劳尔展开拼抢。劳尔速度稍快，一个变线趟球，就将皮尔洛闪在了身后，眼看劳尔就要冲入禁区了。此时，第四裁判举牌示意加时2分钟（如图26：变线趟球加速过人是游戏中最常见和有效的过人方式，非常适合速度较快的前锋或中场球员，在加速跑动过程中按R2+斜45度方向可完成此动作）。



图26

上半场［45分17秒］：皮尔洛眼看劳尔就要突破射门，情急之下选择了铲断，皮球飞出界外，劳尔也倒在了草坪上，看来他非常痛苦，似乎受伤了。裁判吹响了犯规哨并高高举起了黄牌。我跑过去看看了劳尔，看起来他似乎受伤不轻，经过一些处理，他被队医抬到了场外（如图27：PES4的受伤分为几种情况，轻伤可通过短暂治疗继续上场

比赛。中伤医治后可返回场上比赛，但身上带伤会严重影响球员水平的发挥。重伤一般是直接被抬出赛场的，这种情况只有更换球员）。


图 27A


图 27B


图 27C

上半场［46分22秒］：看来劳尔无法上场比赛了，贝克汉姆戴上了队长袖标，成为临时队长，第四裁判举起标牌，欧文上场了，他顶替了劳尔的位置。希望劳尔别出什么大事，我心里默默祈祷。比赛继续开始，禁区前沿的任意球，贝克汉姆和齐达内都站在了罚球点。他们两个绝对是任意球大师，不管谁罚球都对我们极具威胁，我们也开始布防人墙，决定全体起跳封堵他们的射门线路（如图28：人墙有几种防守方法，罚球前按下△人墙横向移动不起跳，按下□人墙全体起跳，按下×全体不移动不起跳，按下○一至两人突前封堵其他人起跳，按下○+×一至两人突前封堵其他人不起跳）。

上半场［46分51秒］：罚球哨声响起，我们高高跳起，只见齐达内


图 28

将球向右侧一拨，贝克汉姆一个大力香蕉球竟然绕过人墙直挂球门右上角，迪达飞起扑救，可惜只差那么一点点，皮球砸进了网窝。2:1中场结束前，我们又再度落后了，贝克汉姆证明了自己的实力。安切洛蒂在场外看起来很不高兴（如图29：PES4首创了间接任意球的概念，在这一代中得到了完美体现。任意球分为直接任意球和间接任意球两种。首先直接任意球只需使用射门□键就能完成整个动作，射门的力度需要控制按键的时间长短和方向键的上下，而弧度的掌握尤其重要，通过R1+方向键左右方向来完成，球员本身的定位球属性也有关键影响。间接任意球通过按一下手柄上SELECT键来进入激活状态，你的主罚球员会站在持球掩护球员后方。你按一下SELECT进入第一个间接任意球模式，你可先选择主罚者P1，掩护者P2，这个模式下球是朝主罚球员惯用脚那一侧拨球的。再按一下SELECT键是进入拨球者朝不惯用脚方向拨球。这两种模式下，你确定好人后，先调整好瞄准点，然后按一下R3键，就可实现拨球，拨球距离是根据R3按下的时间长短来定。这时你迅速按照直接任意球的射法射门，速度一定要快，要等球没踢到之前完成所有指令才行，且次序要对，先瞄准，后按R3，然后按射门或射门加所需弧线的方向。按第三次SELECT键是恢复到直接任意球状态。任意球需要长期练习，只有掌握了手感才能成为破门的手段）。


图 29A


图 29B

一声哨响，中场结束了。大家进入休息室开始听取安帅下半场的战前安排。他觉得锋线给对方施加的压力不够，尤其批评了大因扎吉的跑位不够主动。另外他让西多夫平稳心态，不要太着急，也不要一味地只注意边路进攻而要多和卡卡配合，还告诉他注意远射突发冷箭，找到破门的机会。他对我们的防守病没有发表太多评论。而且对整体阵型也没有太大调整。

10分钟后易地再战，虽然大家都注意了前场传切配合，可对方死拼中场的战略也对我们造成了不小的影响。齐达内、菲戈、贝克汉姆和古蒂高挡低架破坏了我们很多次突破机会。仅有的两次射门也都被大因浪费掉了，今天他的确不在状态。我抬头看看显示牌，已下半场36分钟了，难道我们要输掉这场比赛？我不敢多想，算了，还是认真踢完比赛再说吧。


图 30

下半场［36分18秒］：大家都很累了，对方的球员也和我们相同，双方教练都开始调整阵容，我们这边教练用波济换下了状态不佳的大因扎吉，鲁伊科斯塔换掉了黄牌在身的皮尔洛并将它的位置前提准备和卡卡搭档死拼前场，现在我们的阵型变成了单后腰双前腰。

对方的齐达内虽然今天发挥十分出色但无奈体力透支了，对方教练卡马乔用索拉里换下了他（如图30：游戏新加了快速换人菜单，在比赛进行当中按START按钮，在菜单里选择CHANGE PLAYER就能进行快速换人。箭头表示当前队员状态，按下R1显示的绿槽表示当前队员体力，体力太低会影响场上状态发挥，比如射门的准确度和传球的质量等）。

下半场［38分7秒］：我后场接球，短传给了加如图索，他回身直塞，皮球滚到了卡卡脚下，卡卡带球前行，不时左右观望，看来他想分球了。古蒂上来阻挡，卡卡忽然来了个马赛回转的技巧过人动作，快40分钟了，没想到他竟然还能毫无压力地作出这样的动作。古蒂一个没留神，


图 31

卡卡与他擦身而过（如图31：马赛回转是一种过人动作，难度较大，如果使用不当很容易丢球。需要球员本身具有很高的控球和盘球能力，使用方法是R3摇杆快速旋转一周）。

下半场［39分29秒］：卡卡过人之后轻松将球交给了左路跟上的鲁伊科斯塔，他是刚刚被换上场的，所以体力很充沛。鲁伊科斯塔向前跑了几步就碰上了贝克汉姆的拦截，他看看了右边路上的西多夫抬脚准备长传，贝克汉姆伸腿拦球，谁知这一下是假的，鲁伊科斯塔转身一个漂亮的扣球动作，自己和球都同时改变了方向，冲破了贝克汉姆的包围圈（如图32：扣球是常见的一种手段，多用于欺骗对方防守球员或守门员，也就是我们常说的假射和假传假射实现方法是轻按射门键□后迅速按下×键，同样，假传实现方法是轻按传球键○后迅速按下×键）。

下半场［40分47秒］：鲁伊科


图 32

斯塔向前前趟了几步，离球门大约30米的距离忽然抬腿便射，连我都有些诧异，这么远的距离，能进么？只见皮球贴地滑行，导弹一般朝球门飞去，塞尔加多一看不好迅速倒地飞铲，只见皮球打在他的腿上忽然变线，竟然神奇地向球门上方飞去。可惜卡西利亚斯已作出了倒地扑救的动作，只能眼睁睁看着皮球飞进了大门。2：2在这最后的关键时刻，我们通过努力扳平了比分！全场欢声雷动，鲁伊科斯塔是我们的功臣，大家都纷纷跑去拥抱他（如图33：远射和射门控制方法一样，只是在距离球门更远的地方起脚。对球员的射门准确度和力量要求也更高。其中运气的成分比较重，一般不是主要得分手段，常容易导致守门员脱手，而造成门前补射的机会。可通过方向键上来加大球速和力量）。


图 33

下半场［41分50秒］：中场开球，时间已不多，大部分球员在考虑加时赛的事情了。罗纳尔多开球发给欧文，欧文回传给了索拉里，索拉里控球前行，一个高空球传给右路插上的菲戈。

下半场［43分20秒］：菲戈继续带球前突进入了我的防守范围，不能再给他机会了，我看准时机下脚断球，皮球被我断了下来，菲戈开始反抢，我抬眼看到了在最前场游弋的波济，我抬脚便传，皮球向预定的位置飞去。希望这个小伙子能给我们创造奇迹（如图34：防守反击是一种快速转守为攻的进攻方式，接球点的队员最好选择身材高大的队员利于争顶）。



图 34

下半场［44分3秒］：波济与古蒂同时跳起争顶，波济甩头将球传给了右路的西多夫，西多夫前进几步一脚横传交给了刚好在空档的舍甫琴科，舍甫琴科立刻加力向禁区插入，卡洛斯急速奔来，一个倒地铲断准备破坏这次进攻，舍甫琴科向右侧趟出一步球，起身跳过了倒地的卡洛斯。这几个传接和过人来得极快，对方的防线被我们撕开了。（如图35：带球过程中，如果遇到拦截，可选用变线趟球的方式过人，如果移动线路被铲球队员卡死，可通过R2键跳过对方身体）。

下半场［44分16秒］：我们的舍甫琴科突入了对方禁区，此时对方禁区只剩下埃尔格拉和萨穆埃尔了，球门已近在咫尺，这正是舍甫琴科最喜欢的距离，对方两名中后卫拼尽全力来拦截，然而舍甫琴科并没有选择射门，而是左脚一磕，皮球非常舒服地来到了波济脚下。此时卡洛斯已从边路杀到，正面封堵在他身前，糟了，我们都为小将波济捏了一把汗。只见波济脚弓一推，球神奇的直穿卡洛斯双脚飞进了大门。未满18岁的波济进球了！3：2我们赢定了！这绝对是皇马



图 35

的黑色5分钟，连我们都不敢相信短短的5分钟我们改写了历史（如图36：在禁区内射门也要追求配合，一味地蛮射很可能葬送宝贵的机会）。

之后的几分钟虽然皇马拼尽了全力，几乎全部压上，但我们没有再给他们机会。一声终场哨声传来，全场沸腾了，队员们都互相拥抱在了一起，庆祝这场伟大的胜利！



图 36A



图 36B

附：操作用键一览

1.本方控球时

方向键：慢速带球。

L3：与方向键相同。

X：面对方向地面短传，面对方向地面长传。

○：面对方向长传（本方对方禁区弧顶外），大脚解围（本方禁区弧顶内），高弧度下底传中。

○+○：面对方向力量累加长传（本方对方禁区弧顶外），低弧度下底传中，同长时间按住○一样可以传更远。

○+a○+○：面对方向力量累加长传（本方对方禁区弧顶外），贴地下底传中，同长时间按住○一样可以传更远。

△：面对方向传短距直线球，面对方向传长距直线球。

□：射球门中路（对方半场），大脚解围（本方半场）。

方向+X：指定方向短传。

○+方向键：指定方向空中长传（本方对方禁区弧顶外），大脚解围（本方禁区弧顶内），高弧度加弧线下底传中（对方禁区弧顶内）。

R2+后：踩球转身（就是踩着球跳到前面）。

○+○+方向键：指定方向力量累加空中长传（本方对方禁区弧顶外），指定方向低弧度下底传中。

○+○+○+方向键：指定方向力量累加空中长传（本方对方禁区弧顶外），贴地下底传中。

R2+○：更高弧度长传（对方禁区弧顶内）。

方向+△：指定方向传身后球。

□+方向键：指定方向射门（对方半场），大脚解围（本方半场）。

L1+L1：踩单车（共跨3次，从利足开始）。

L1+L1→斜前方45度：跨球后斜侧趟球。

R1：急停。

前+R1：高速带球（加速中R1连打或前进方向连打为大步趟球）。

R1+后：180度转身。

R1+左/右：22.5度小幅度加速变向（以带球方向为标准）。

R1+L1：静止中按可以把球趟出一步，方便作长传。

高速带球时R2+左/右（R1不放）：大步趟球且22.5度小幅度加速变向。

方向键+L1+X：与指定方向本方球员做二过一的起手式，若无后续按键则为假二过一。

方向键+L1+X→△：与指定方向本方球员做地面二过一。

方向键+L1+X→○：与指定方向本方球员做空中二过一。

X+R2：假二过一。

□+X：默认方向假射扣球。

○+X：默认方向假传扣球。

□+X+左/右：指定方向假射扣球。

○+X+左/右：指定方向假传扣球。

□+R2：射门取消（对方半场）。

○+R2：长传取消（本方对方禁区弧顶外）。

R3按下：面对方向蓄力短传。

R3上、下：挑球。



R3前、前：踩单车（行进方向两次）。
R3上、上：球停定时，上身晃动=横方向按动两次（下下也可以）。
L1+按R3：面对方向蓄力长传。
R3方向+R3按下：指定方向蓄力短传。
L1+R3按下并方向：指定方向蓄力长传。
R2+R2：踩单车（共跨一次，由利足发动）。
R2+R2→斜前方45度：跨球后斜侧趟球。
前+R2：中速带球。
R2+六方向（除了左/右）：指定方向转身。
横向拉球时按后：身体朝向不变的向后拉球（最多可拉8～10步）。
R2+左/右：横向拉球过人（这里的左右以带球方向为准）。
不按任何键：可以继续趟球，最大10步。
R2：对方铲球时跳起，传球后跑位。
带球时放开方向按住L1再按方向键：最低速带球，非常灵活。
L1+○：高弧度传空档处球员（随机）。
L1+○+○：低弧度传空档处球员（随机）。
L1+○+○+○：贴地传空档处球员（随机）。
L1+△：空中挑传身后球。
L1+□：高弧度挑射（对方半场）。
□+R1：低弧度挑射（对方半场）。
□+□：力量累加射门或低弧度挑射（对方半场，且须在GameOption的手柄控制中打开双击□为挑射选项）。
R3前、前：与L1+L1相同。
R3后、后：与R2+R2相同。
R3左/右+R3左/右：与□+X+左/右相同。
R3方向转1/2圈：马赛回转，该操作有一定失败率，与球员技术和带球能力有关。



2.对方控球时

方向键：移动球员位置。
L3：与方向键相同。
R1+方向：加速移动。
L1：换人。
X：逼近对方带球队员，断球。
□：令附近本方球员参与协防。
△：门将出击（本方半场）。
R2+△+方向键：手动门将出击（本方半场，且须开启门将控制）。
方向键+○：铲球。
R1+方向键+○：飞铲。
R2+方向键：低身位朝向不变的移动。



3.球在飞行途中或在无人区域时

方向键：移动球员。
L3：与方向键相同。
R1+方向键：加速移动。
R2+方向键：强制移动（用于发生自动追球时）。
方向键+○：铲球。
R1+方向键+○：飞铲。
R1+R2：取消追球意图。

4.接应到地面传球的一瞬间

方向键：短距离趟球转身。

L3：与方向键相同。
X：面对方向直接短传。
方向键+X：指定方向直接短传。
○：面对方向直接长传（本方对方禁区弧顶外），直接大脚解围（本方禁区弧顶内），直接高弧度下底传中。
方向键+○：指定方向直接长传（本方对方禁区弧顶外），直接大脚解围（本方禁区弧顶内），直接高弧度加弧线下底传中。
□：直接射球门中路（对方半场），直接大脚解围（本方半场）。
方向+□：指定方向直接射门（对方半场），直接大脚解围（本方半场）。
R1：漏球。
R1+方向键：长距离变向趟球。
R2+方向键：中距离变向趟球。
□+X：直接默认方向假射扣球。
□+X+左/右：直接指定方向假射扣球。



5.接应到空中传球的一瞬间

方向键：短距离用胸部或抬脚趟球转身。
L3：与方向键相同。
X：面对方向直接头球传中。
方向键+X：指定方向直接头球传中。
○：面对方向直接长传（本方对方禁区弧顶外），直接大脚解围（本方禁区弧顶内），直接高弧度下底传中。
方向键+○：指定方向直接长传（本方对方禁区弧顶外），直接大脚解围（本方禁区弧顶内），直接高弧度加弧线下底传中。
□：直接凌空射球门中路（对方半场），直接大脚解围（本方半场）。
方向键+□：指定方向直接凌空射门（对方半场），直接大脚解围（本方半场）。
R1：用胸部或抬脚将球停高。
R1+方向键：长距离用胸部或抬脚变向趟球。
R2+方向键：中距离用胸部或抬脚变向趟球。
方向后键：当空中来球在接球队员腰部附近时按会出现球员向后挑球并且转身追球的情况，非常漂亮，但操作难度比较大。

6.本方门将得球时（手抓住球）

方向键：移动门将（禁区内）。
L3：与方向键相同。
○：向前方开大脚。
斜前方+○：向斜前方开大脚。
□：向前方开大脚。
斜前方+□：向斜前方开大脚。
方向键+X：手抛球。



7.本方任意球

左/右键：调整角度。
L3：与方向键相同。
○：高弧度长传。
上+○：低弧度长传。
下+○：贴地长传。
○+左/右：向左/右旋转的长传，方向以任意球画面为准，可配合上、下方向键使用。
□：射门（对方半场）。
R1+□：射门低弹道（对方半场）。
上+□：大力射门（对方半场）。
上+R1+□：大力射门低弹道（对方半场）。

■双周回眸

双周事件：海报风波



近日，市面上不少游戏媒体的封面都采用了某网络游戏的新款广告，广告主图是一幅手绘风格的古代少年侠客图，备受争议的是其人物面部酷似流行乐坛的小天王周杰伦，与此同时各大游戏门户网站上也出现了同一图案的人物广告。对此周杰伦的签约公司表示，除了为网络游戏《乱舞春秋》演唱主题曲以外，周杰伦并未代言其他网游产品。周杰伦本人也表态，将“保留法律上的追诉权”。

双周图片：盛大庆祝五周岁生日



2004年11月，位于上海张江高科技园区的盛大网络公司正门口被一个巨大的“5”字所笼罩，提醒行人这家中国最大规模的网游运营商正迎来五周岁生日。

双周人物：“邱东”

由影视红星李亚鹏担任监制的小成本电影《圣殿》于2004年圣诞节期间在全国上映。电影讲述的是金鱼店的伙计邱东在网吧里疯狂玩了60天游戏，在网游《圣殿》中他邂逅了神秘的“妖精”，被她所吸引，最后沦落到网络和现实不分的境地。电影根据发生在武汉的真实事件改编，试图演绎一个玩家心灵迷失的过程，展现人性脆弱的一面。这部国内第一部涉及网络游戏的影片先期在北京部分高校和影院试映，观众反响强烈。



双周数字：60 000 000，80 000 000

继2004年11月24日，骏网集团以6000万元的天价签下《封神榜》（金山一卡通）的全国实卡总代权之后，12月7日，目标软件宣布授权连邦软件为其《天骄Ⅱ》游戏卡销售总代理，合同金额高达8000万人民币。这也是迄今为止国内网络游戏渠道代理金的最高纪录。国内渠道商的连番创举一方面显示了他们对于国内网络游戏资源的争夺，另一方面是否也有炒作之嫌呢？



双周数字：320 000

2004年11月28日下午，在《梦幻西游》官方的“试剑英雄大会，成就盛世英名”活动结束前，游戏的最高同时在线人数成功突破32万。这款正式运营不足一年的游戏在线人数连创新高，显示了运营商的高超运营手段。

■海外

暴雪严打外挂 《魔兽世界》北美用户免费时间延长

外挂是令所有网游头痛的问题，《魔兽世界》也未能幸免。《魔兽世界》开放后不久，玩家就发现在游戏中可以使用“变速齿轮”，使用后可使人物移动速度大为加快，能急剧减少旅行时间，并在PK时占到极大的便宜，暴雪官方对此已经展开行动。暴雪重申，一旦确认有使用欺骗程序的帐号，将会无条件立即封号。此外，鉴于目前在北美服务器出现的部分服务器瘫痪、玩家不能登录或游戏严重延迟等问题，暴雪决定对在服务器瘫痪期间和之前建立帐号的用户适当延长他们的免费游戏时间。据悉，《魔兽世界》将于2005年年初在中国启动。中国台湾省的运营商据传将是智冠科技旗下的游戏新干线，大陆地区的内测将于2005年第一季度开始。



TGS 2004官方调查 网游在日本依旧冷淡

东京电玩展的主办方日本计算机娱乐供应商协会，日前公布了针对2004年9月24日～26日于千叶幕张举办的“东京电玩展2004”的入场参观者所进行的调查报告。调查显示，参观电玩展的玩家最喜欢的游戏类型为角色扮演类，有多达72%的受访者将它作为首选，其次分别为动作、冒险、格斗与策略游戏，同为RPG类型的MMORPG只得到11.7%的选票，显示日本网络游戏市场并不如中国和韩国繁荣。这反映了目前日本本土网络游戏虽然在持续发展，但规模和产值都不如中韩的现实。

《大航海时代Online》封测结束



由日本KOEI制作的PC网络游戏《大航海时代Online》的封闭测试于2004年12月12日开放了最后的活动——“迈向喜望峰”。“迈向喜望峰”活动以目前尚未开放的非洲最南端城市为目的地，活动开始后驾船前往该处，通过沿路重重险阻，最后平安到达目的地的玩家可获得游戏官方赠送的纪念道具。据悉，本次封测已经在2004年年内结束。

KAMEX 2004韩国游戏大展 多款网游受关注

一年一度的韩国游戏大展于2004年11月25日开始，抢尽风头的游戏仍旧

是大热的《魔兽世界》，吸引了众多玩家在其展台前试玩。韩国主要的网游厂商 NCsoft、Webzen、Nexon 均未参展，据称正是为了避其锋芒。Hangame 的展区也以其主打的休闲网络游戏《魔法飞球》为主，而没有展出其重量级的奇幻网络游戏《大领主》（Arch Lord）。其他在展会上受到关注的游戏是《RF Online》以及 SEGA 的《莎木 Online》。

韩国推出军事网游《闪电战1941》

由韩国 Mowel Soft 开发的全新 3D MMORPG《闪电战 1941》，可以让玩家开着坦克在二次大战的游戏世界中闯荡冒险，看起来很像《代号——装甲》这样的策略游戏。游戏以二次大战为舞台，



玩家将扮演二次大战中的战士，与其他3000名玩家展开坦克大战。游戏一开始可以选择不同国家阵营，依照不同国家势力而驾驶不同种类战车，总计有超过 60 种各类战车将登场，玩家必须在游戏中提升等级、贡献度，并让整个国家科技能力提升，然后再赚取金钱购买零件强化坦克，以成为最强的坦克为目标。这款游戏目前正在韩国展开封闭测试。

■国内

宝德将推出新网游《抗日》

2004 年年末凭借主打网游《战国英雄》吸引了媒体目光的宝德网络近日宣布，宝德网络将联合共青团中央携手开发大型网络游戏《抗日》（暂定名），游戏定于2005年第四季度推出。据悉，游戏中将包括"鬼子进村"、"地道战"、"游击战"等经典战役，而大家耳熟能详的小兵张嘎、潘冬子等少年英雄人物也将出现在游戏中。

又一款免费网游《魔法飞球》在台正式运营

2004 年 12 月 2 日，《魔法飞球》举办了中国台湾省上市发表会，游戏橘子营运长陈威光在现场宣布，《魔法飞球》的收费将采用免费制度，未来将通过租售道具装备进行收费，也就是将Gash点数转换成另一种Cookie币，以此作为消费道具和装备所需抵扣的金额，收费标准将比日韩服务器低。《魔法飞球》是由韩国Ntreevs Soft开发的卡通高尔夫球游戏，游戏定位为 17～25 岁的年轻玩家。

中国台湾省《剑网》在线人数破4万

智冠科技表示，《剑侠情缘Online》自 2004 年 9 月 23 日正式在中国台湾省开放以来，已拥有注册会员 37 万名，最高同时在线人数突破4万1千人。虽然同时在线人数远不及《仙境传说》的 35 万人，但智冠表示，《剑侠情缘Online》的盈亏平衡点是同时在线1万人，所以这款游戏仍然为智冠实现盈利。凭借今年多款网络游戏的成功运营，智冠科技已经成为前三季度中国台湾省盈利最多的网络游戏公司。

■网游新动态

○《**帝国传奇**》于 2004 年 12 月 3 日正式开始内测，参加内测的玩家需通过官方发放的序列号激活下载地址下载，并通过序列号安装客户端。

○《**星际 Online**》于 2004 年 12 月 8 日开始全面公测，玩家可以在官方页面注册公测帐号，参与内测的玩家也可将既有内测帐号激活，在公测阶段继续使用。

○《**航海世纪**》于 2004 年 12 月 8 日正式开始公测，玩家在游戏官方网站会员注册栏注册为会员，即可获得公测通行证。

○《**飞飞**》于 2004 年 12 月 10 日正式开始公测，公测期间在网易主题网吧注册和登录游戏，可获得免费上机试玩机会与精美小礼品。

○国内首款免费网游《**巨商**》改版在即，新版本中在中原地区增加 194 个城市，整个游戏内容扩大一倍。

○《**墨香**》开放新增的玄武和洪武两个大区。现有的威武和精武两个大区内的玩家在一定条件下可自由选择移民到新开放的大区中。

○《**刀剑 Online**》于 2004 年 12 月 14日推出"中国功夫版"，增加分身摆摊、帮会升级、清版过关、暗金武器和阵法强化五大功能。

○《**猎人 MM**》于 2004 年 12 月 15 日开始公测，游戏官方展开为期一个月的注册公测帐号送大礼活动。

○《**封神榜**》于 2004 年 12 月 16 日正式开始公测，已参加内测的原有帐号可继续使用，没有参加内测的玩家可在官网注册新帐号。

○《**天堂 II**》于 2004 年 12 月 22 日启动新版本《光彩盛年》，新增跳舞、游泳和 3D 攻城。

中国台湾省网络游戏排行榜

截止 2004 年 11 月下旬

排名	游戏
1	魔兽世界
2	最终幻想 XI——普罗马西亚的诅咒
3	梦幻之星网络版——蓝色脉冲
4	希望 Online——鬼马夜总会
5	新绝代双骄 Online
6	天外 Online
7	童话——国王的新衣
8	石器时代 7.5——精灵的召唤
9	天翼之链 2.56
10	EI Online——血之审判

资料来源：游戏资讯站巴哈姆特

韩国网络游戏排行榜

排名	游戏
1	君主
2	洛奇
3	天堂 II
4	天堂
5	魔法飞球
6	天翼之链
7	ROSE Online
8	热血江湖 Online
9	奇迹
10	精灵

资料来源：韩国 Rankey 网站

云网销售风云榜

截止 2004 年 11 月下旬

排名	产品
1	天堂一卡通（天堂 II）
2	网易一卡通（大话 / 梦幻）
3	剑侠情缘游戏卡
4	网星（魔力 / 轩辕剑）直充
5	命运 II 游戏卡
6	盛大网络游戏卡
7	搜狐（刀剑 / 骑士）
8	破天一剑网络游戏卡
9	仙境传说（RO）网络游戏卡
10	游龙世界充值卡

资料来源：游卡销售云网 http://www.cncard.com



暗战网游
——也看盛大九城的资本对赌

■本刊特约评论员 罗云

2004年11月29日，对于大多数中国人来说不过是一个普通得不能再普通的日子，不过这一天对于通过运营韩国网络游戏《传奇》、《奇迹》而为广大中国游戏玩家所熟知的盛大网络和第九城市来说却有着特殊的意义。前者以9170万美元现金收购了韩国Actoz Soft公司约29%的控股权，后者向美国证券交易委员会（SEC）提交了上市申请，将按13～15美元/股的价格发行630万股美国存托股票（ADS），预计融资约9000万美元。于是乎一夜之间，平静许久的中国网络游戏市场再度风云四起……


ChinaJoy 2004即景。没有几家运营商舍得本钱像盛大这样发放如此大的宣传纸袋，并在纸袋上自豪地印满了自己代理的十几款网络游戏。

盛大：收购Actoz，创举还是壮举？

对于2004年5月14日在美国纳斯达克股市成功上市的盛大网络来说，收购几乎成了它上市之后的首要工作。于是从电子竞技对战平台浩方在线、休闲游戏平台边锋软件到手机游戏开发商数位红、原创娱乐文学门户起点中文网均一一被吞下。但即使如此，这家中国目前最大的网络游戏运营公司依然没有吃饱，2004年11月29日随着一纸公告的发布，韩国Actoz公司成了它新的“食物”。


盛大官方网站上关于收购Actoz部分控股权的新闻公告。

这次收购不仅首开中国游戏公司跨国收购国外上市游戏公司的先例，而且更让人惊奇的是Actoz恰恰是给盛大带来无数财富和名声的网络游戏《传奇》的发行公司，同时Actoz还拥有《传奇》的开发公司Wemade 40%的股份和2005年前《传奇》的共同海外代理权。尽管早在盛大上市前，关于收购Actoz的传言就四处流传，但当传言成真，围绕着盛大此次收购的赞美还是成了所有人共同的声音。在资本力量支持下，中国人似乎一夜间成了世界游戏产业的巨人。但真是事实吗？或许并非如此。

“网络迪斯尼”的梦想背后

实现互动娱乐帝国，打造“网络迪斯尼”对陈天桥来说几乎成了一种使命。于是在盛大大肆控股收购的背后，我们看到了越来越多互动游戏产品内容被加入到盛大的互动娱乐平台上，也因此如果说此前人们提起盛大，想到的只是《传奇》，那么现在提到盛大，《传奇》已不再是唯一的所指。电子竞技平台、休闲游戏、原创网络文学、电视机机顶盒，网络广告、卡通动漫、游戏周边，甚至还有明星八卦消息，盛大在无所不包的同时，昭然预示的是全部互动娱乐内容服务的提供。受此影响，众多盛大的追随者也将互动娱乐列入发展目标，平台化路线更是人尽皆知，“网络迪斯尼”似乎已越来越近。

按照盛大的收购原则，快鱼吃慢鱼，抢占制高点可以说是打造“网络迪斯尼”的核心所指。于是为了占据领先优势，就有必要对可能出现的竞争对手提前预防，而最好的预防措施莫过于收购。盛大借助收购不仅实现了从单纯网游运营商向互动娱乐内容提供商身份的变更，更让一度流血上市的股价直线飞涨，整体市值位居所有海外上市的中国网络公司之首，一切是如此繁花似锦。但即使如此，截止2004年11月8日盛大公布的第三季度财报中，网游营收依然占到了总营收的91.8%。因此虽然“网络迪斯尼”是



以50万启动资金起家的盛大网络，5年间发展成为国内最大的网络游戏运营商，也成就了陈天桥中国首富的美名。

盛大网络的目标所指，但眼前的盛大网络却仍旧是一家靠网游吃饭的网游运营公司。

"好公司"为何不放弃"烂游戏"

陈天桥有句名言："《传奇》或许是个烂游戏，但盛大是家好公司"。也许是为了证明这一点，在大获成功的《传奇》之外，早在2002年盛大就开始了多产品运营，也因此从代理引进到自主研发，盛大的产品线之庞大相信没有任何一家国内网游公司可与之匹敌。但即便如此，在《传奇》进入中国3年后，盛大却不惜以9170万美元的天价收购Actoz控股权，表面看此番收购不过是为了解决之前《传奇世界》版权诉讼官司和即将在2005年9月28日到期的《传奇》代理权问题，但深入探询事实却非如此。



受制于技术的问题，网络游戏的通常寿命只有两三年，而《传奇》早已过了如此时限，按理早已淘汰出局。但与之相反，尽管由于与Wemade有游戏分成费之争，《传奇》已近1年未曾进行过版本更新，但时至今日却依然是盛大最主要的利润收入来源，加上衍生的《传奇世界》，两款游戏几乎顶起了盛大的全部江山。试想如果少了《传奇》这款"烂游戏"，今日的盛大或许又是另外一番模样。也正因此，如果说收购Actoz控股权，盛大所求的不过是《传奇》的保持，那么透过Actoz继而将展开的对韩国中小网游公司的收购所为，将是对盛大江山的力保。

谁能成为新的《传奇》？

《传奇》的成功让盛大成了中国目前最大的网游运营公司，但进入后《传奇》时代的盛大已然面临严峻的生存危机，谁能续写新的传奇？没有人能够保证。于是在拼命延续《传奇》的同时，盛大不得不通过越来越多的互动娱乐内容服务提供来维持《传奇》庞大的用户群，同时通过上市后募集的资金展开全方位收购，将一切有可能创造新传奇、可能危及《传奇》生命的对手产品提前扼杀。而事实上Actoz这家涵括开发、代理、发行的韩国公司并没有《传奇》、A3之外叫得响的游戏。因此，盛大收购Actoz的控股权，虽开中国游戏产业之先河，但创举背后，对于花费如此苦心只为力保《传奇》的盛大而言，却不能不说是一种悲壮，为行将就木的《传奇》开出如此的天价，中国网络游戏盛世的背后，悄然已至的危机或许早已来临。

谁能成为新的《传奇》？无人可以应答！

九城：剑指纳市，意欲何为？

如果没有《奇迹》，九城或许早已消亡，但即使有了《奇迹》，在《奇迹》之后九城又路在何方？尽管没有人会否认《奇迹》对于中国网络游戏玩家的影响力堪比盛大的《传奇》，但相比《传奇》的老骥伏枥，经历了私服外挂风波之后的《奇迹》却不可避免地走向了衰败。根据九城向SEC提交的上市申请说明，2004年前6个月，九城的收入为230万美元，利润为160万美元。如果数据确实的话，九城的平均月收入仅约为307万人民币，不仅大大落后于盛大，甚至远低于网易、光通和金山，昔日的国内三大网络游戏运营商之一，早已是风光不在。

不过值得庆幸的是，九城与威望迪成功签约，获得《魔兽世界》（以下简称WoW）在中国大陆地区的独家代理权，这让九城在《奇迹》之外有了新的选择。不过兴许是相对2005年才能开始运营的WoW，九城在《奇迹》之外亟需新的利润收入来源，因此2004年4月15日，九城注资目标软件，看好《傲世Online》，紧接着在2004年8月又签下了雷爵自主研发的卡通网游《天外Online》，加上自主开发的《快乐西游》和低调签约韩国网游Granado Espada，一时间原本仅有《奇迹》一款游戏苦撑的九城，手中的产品突然增加到6款。按说有如此多的产品，而且其中不乏万众期待的大作，假以时日九城必能再造"奇迹"。有了此想，再加上九城官方一直对外宣称没有上市计划，几乎所有人都认定2004年九城必将与上市无缘，但未曾想默不作声的九城却已是作好了十足的准备。

赶搭《魔兽》顺风车，巧合？还是有意？

2004年11月，WoW北美地区公测正式开始，尽管其未在国内正式开始测试，但早已在美服、韩服上体验过游戏的玩家都认定这款游戏同样也将在中国获得巨大成功。或许正是凭借WoW时下傲人的海外成绩和进入中国市场后的成功前景，九城选择了在此时发起上市冲刺，以便让一向对中国市场不敏感的国外投资者提高信心。但仅仅是如此吗？相较于等WoW在中国也大获成功之后再进行海外上市，九城不是更能证明自己的能力和前景？到那时，投资者不是可以获得更多的信心？不过是短短的数月时间，九城就可能交出更多答卷，但它却在此时提交了上市申请。而且众所周知，提请上市的同时，围绕着上市一连串准备工作的展开，接下来的时间里，所有九城高层人员都将无暇顾及上市之外的事物，而这"其他"之中，或许包括着





《魔兽世界》北美地区公测注册用户高达50万人，更创下上市24小时内销售超过24万份的北美地区PC游戏发行首日销售纪录。

《天外Online》的正式收费，《快乐西游》、WoW，甚至于《傲世Online》的内测展开。

如此多可能出现的重要工作缘何会在上市面前变得退避三舍，不再重要？是九城早已完成这些工作充满信心，还是其中另有目的？我们应该看到，在中国网游市场大好河山背后，鼎力维持的仍不过是区区数款游戏，于是在二八原则分明的市场环境之下，成功虽已出现，却没人能够保证下一次依然成功。盛大如此，九城同样如此。WoW在北美、韩国的成功无庸置疑，也因此有玩家放言，如果WoW不能在国内获得成功，唯一的问题只会出现在运营上。事实也的确如此。且不论欧美网游进入国内后，因水土不服可能造成的玩家不习惯，仅看如《天堂》、《天堂Ⅱ》国内成绩与韩国、中国台湾省成绩的差距，再看《传奇》在韩国和欧洲的成绩就知道，网游品质往往对运营的成功大有帮助，但却并非是唯一的决定要素。九城签约代理WoW虽然给了自己在《奇迹》之后新的机遇，但最终是否能够让机遇转化为成功，却没有人能够下保证。

目标，真正的目标？

如果说九城提请上市给了所有人一个意外，那么更早前的一个意外是2004年4月16日，九城以400万美元收购了目标软件20%的股份，从而取得了目标软件两年内所有在线产品的优先代理权，同时根据九城提交的上市申请说明，在纳斯达克上市后，将收购目标软件剩余的股份。如此一来，九城虽借WoW的声势推动上市实现，但目标所在却变成要全面收购目标软件？可这似乎并非事实。

对于目标软件，对国产游戏稍有了解的玩家都可以信口说出《铁甲风暴》、《秦殇》的名字，作为国内少数几家实力不凡的游戏开发公司，目标软件以其出色的游戏品质为玩家所称道，同时2002年《天骄》的推出，更让目标成为国内最早涉足网络游戏开发的公司之一。但即使如此，目标软件真值得九城如此大动干戈，不惜以上市来进行收购吗？站在九城的立场，或许如此，因为收购目标软件恰可以弥补自身研发能力薄弱的环节。可尽管对于目标软件的开发能力和游戏，玩家早已有目共睹，但那大多来自于目标软件的单机产品。《天骄》虽是国内最早自主研发的网络游戏，但运营成绩相比《传奇》、《奇迹》还有差距。如此一来，即便还有用号称最先进3D引擎打造的《傲世Online》，与《天堂Ⅱ》、WoW等时下强力3D网络游戏相比，也谈不上优势。那海外上市收购目标，虽然是目的所指，却非全部目标。

《魔兽》低价签约的背后

随着九城向SEC提交的上市申请说明的公布，众多让人意想不到的真相也随之浮出水面。首当其冲的就是WoW区区300万美元的签约金和22%的版权费，而此之前所有人的猜测数字都在上千万美元。与此同时，九城低调签约的韩国网络游戏Granado Espada也被暴光，签约金200万美元和21%的版权费。联想到近期由国内万马网络签约代理RF Online高达600万美元的天价和30%的版权费，九城究竟是用什么方法获得如此优惠的条件呢？

有人认为九城是凭借着对《奇迹》的成功运营获此优待，但事实真是如此吗？随着中国网络游戏市场的日益红火，无论是韩国、日本，还是欧洲、北美的游戏公司无一不把目标瞄准了中国，也因此我们看到了电子艺界、暴雪、世嘉等世界大型游戏公司进军中国的消息。也正由于有了它们对于中国市场的看好，因此相比只想通过签约金狠捞一票的投机方法，更多的国外游戏公司已经把在中国市场的长期发展定为核心的目标，在这个目标定义下，签约金只不过是皮毛而已，自然地也就有了WoW这样看似便宜、但实则昂贵的交易。同样是九城向SEC提交的上市申请显示，九城将为暴雪的WoW付出7410万美元，其中包括签约金300万美元，5130万美元的后期版权费，将以每季度支付160万美元到370万美元的形式支付超过4年时间，同时九城还许诺为WoW的销售和推广花费1300万美元，并为游戏发售前期投入支付680万美元。此外，威望迪公司还将从WoW在中国大陆地区的营业利润中提成22%，照此一算，九城无论运营成败与否都将向威望迪公司支付约5000万美元，而此时的九城在2004年上半年收入仅为230万美元，可谓天地之别。自然而然地，九城申请海外上市的真实目的也就水落石出了。



《魔兽世界》的展台前人流如织，九城正欲借此追寻更高的理想。

选择WoW，九城选择了一场豪赌；选择上市，九城在豪赌之前已然准备好了最后的退路。而成功上市之后，即便WoW失败收场，对九城而言，也不会全军覆没。也正因此，与其说九城上市是为挑战盛大的财富神话，不如说它是在注定要代理WoW之后，开始提前给自己寻找最后的退路。

（本文仅代表作者个人观点，与本刊立场无关。）

■类型：在线角色扮演 ■上市日期：2005年春季 ■推荐度：★★★☆
■制作：成都锦天科技发展有限公司 ■运营：成都锦天科技发展有限公司

《传说Online》与上古神话的又一次会面

■北京 青蛙公主

《传说 Online》是一款以中国古代神话为背景的玄幻网络游戏。玩家将在这款游戏中目睹黄帝与蚩尤之战的壮观，感受夸父追日的无奈和精卫填海的悲壮，体验真实历史与虚构神话相交融的游戏乐趣。

置身于磅礴的神话背景之中

黄帝把桀骜不驯的蚩尤打败后，蚩尤向魔界出卖了自己的灵魂，开启了人界和魔界的通道，引领魔界大军攻入人界，共同对抗轩辕氏。而轩辕氏不屈的毅力也最终打动了天神，在天神的佐助下，人类取得了最终的胜利。几千年过去了，魔族卷土重来，此时的人类却在纸醉金迷的奢侈生活中堕落。皇庭也开始颓败，戍边诸侯相继自立，相互间不时地征伐，乱军盗匪四处横行。一时间天下大乱，生灵涂炭，民不聊生。天神为了惩罚人类，开启了被封印的千岭幽都山之门，魔界九幽族乘机大举入侵人界……能再次拯救人类于水火之中的，当然就是我……呃，比如说你我这样的英雄了。

驰骋于华丽的游戏场景之上

《传说Online》的3D引擎是成都锦天科技自主研发的。画面风格兼具玄幻与写实，既拥有东方的古韵又不失西方的现代美感。制作组在设计游戏场景的时候参考了大量中国古代神话故事和传说，再加上自身的创意，力图向玩家展示一个别具一格的神话世界。不同的区域在气候、地形等方面也有明显的差别，让玩家在游戏世界中冒险时有种身临其境的感觉。动态渲染技术则为游戏带来丰富而真实的光影效果，配合那些风格迥异的场景，营造出一个亦真亦幻的神秘国度。

周旋于个性分明的职业之间

《传说Online》中的每个职业角色都有其深厚的文化背景。目前提供了3个职业供玩家选择，分别是擅长近身战斗的勇士、以远距离攻击制胜的猎手以及精通术法的道人。勇士是崇尚力量的一族，他们始终坚信可以依靠力量来解决遇到的任何问题，并利用力量来保护自己认为最重要的事物。通过艰苦的身心修炼，他们能在危险的战场上灵活地辗转腾挪，在刀光剑影中用优美的刀法或剑法将敌人置于死地。猎手多为南方民族的后裔，传承了先民精湛的弓术和驾驭野兽的能力。他们身形矫健，能穿着轻便装甲，服饰上较多地保留了古代氏族传下来的纹饰。猎手能使用弓、弩以及火铳，加上出色的野外生存能力，是十分可怕的远程攻击者。道人是唯一能使用术法的职业，因为他们坚信一个不成文的规矩，就是术法绝不传外人。他们身着飘逸的道袍，手持能增加术法威力的法杖，个性张扬。

沉迷于丰富独特的系统之中

在大多数MMORPG中，当玩家学到了新的更强大的技能后，前期技能往往因为威力不够而作废。而《传说Online》中的各种技能自始至终都有着各自的特殊用途。玩家可以施展不同的技能组合，在瞬息万变的战场上应付自如。而如何组合这些技能，相信是所有喜爱DIY的玩家们都热衷于探讨的一个课题。

与技能组合类似的是，游戏的随机道具系统能产生千变万化的道具，再加上“特大号”的装备栏，玩家可以尽情地满足自己的收藏癖。游戏中的武器和防具也能够升级，升级不仅仅意味着基础属性的加强，有可能还出现更高级的隐藏属性；同时，外观也会随之发生变化，当升级到一定程度时，也许呈现在你面前的就是个截然不同的玩意了，最重要的是，它绝对是独一无二的。此外，不需要的道具（所谓的“垃圾”）也不要随地乱扔，利用游戏提供的物品合成系统，说不定能“麻雀变凤凰”，成为一件极品装备呢——如果你知晓合成秘方的话。



雪景展现了3D画面的魅力。



和NPC交谈，可以交易和升级装备。

■类型：在线角色扮演 ■上市日期：未定 ■推荐度：★★★☆
■制作：天朝数码 ■运营：网龙（中国）公司



《星空之门》古典与未来的交融

■北京 黑石头

久远的星空、分裂的世界、上古的诸神战争、为了拯救被奴役同胞而积累实力进行的战斗，这一切都为《星空之门》这款游戏打上了明显的"古典"烙印，然而，事实上它却是发生在遥远的星空之中，三个星球之间。强烈的科幻风格与西方中世纪特色的融合，就是《星空之门》的最大特点。不同的星球、各异的种族、丰富的装备、独特的系统、可爱的画面，这一切都使得《星空之门》具有成为一流网游的潜质，它一定可以给玩家们带来与众不同的独特体验。

故事背景

数千年前，宇宙中幻之银河发生了一场"星空之战"。在战争末期，为了阻止另外两位神：亚鲁斯和卡奥斯的争斗，女神佳雅牺牲了自己，将世界艾达分为三个不同的星球——人类和米古人的加米兰特，亚斯人的古罗斯，以及野生动物居住的尼路亚。一千年前，亚斯人通过星门来到了加米兰特，开始了征服之战。战争严重破坏了加米兰特的世界。人类和米古人在智能机械生物——机动灵的帮助下，决定放弃不再适合居住的加米兰特，迁移往尼路亚。但是能前往尼路亚的只有加米兰特的半数居民。为了拯救留在加米兰特，忍受着亚斯人奴役的同胞，尼路亚的新居民们开始努力积累力量，而在一千多年后的现在，星门即将重新开启，《星空之门》的故事亦于此刻拉开了帷幕。

三大种族

《星空之门》的每个种族都具有自己的特色，玩家们可以根据自己的想法选择种族，设计自己的外形，在游戏中的不同阶段面对不同的敌人，经历不同的故事，完成许多环环相扣的小任务与挑战。这个世界中的种族包括适应力强、拥有无限可能性的人族，善良可爱、对魔法有特殊天份的米古族，或者是拥有自己意志的机械生命体机动灵。不同的种族有着独特的专长和技能，这不但丰富了游戏画面和世界特色，更增加了玩家在游戏中的合作性和互动性。

最常见的种族自然是人类。人类的战斗力方面，攻击力表现中规中矩，防御力却非常卓越，而且人类具有很强的适应力，对大部分不良状态，如中毒、迷惑等都有很好的抵抗力。总而言之，人类就是那种适应性强的稳重类型。与人类相反，米古族个子矮小，但样子十分可爱。他们是天生的魔法能手，其魔法值远比其它种族为高，尤其是回复技能方面几乎是无人能及。但防御力不足是米古族的最大弱点，所以米古族人一定要找到其他种族的同伴保护。机动灵作为机械生物，战斗力方面在三大种族中名列前茅，而且对中毒、迷惑等生化系不良状态有着绝对的抵抗力。可是看似完美的机动灵却受到速度缓慢的困扰，遇到动作灵活的敌人，就必须依靠其他同伴的支援了。

游戏特色

与多数外形一成不变的游戏相比，《星空之门》中最吸引人的就是那丰富的人物外形了。在游戏中，你控制的人物外形变化非常巨大，可以创造出十分炫的人物形象。基本上，每个人物都可分为头、身体、手和脚四部份，每个部份都可替换不同的衣服、装饰等等，加上颜色转变，所产生的组合数以千计，可以说，唯一限制你所搭配出的人物形象的，就只剩下你的想象力了。而且不仅如此，这些添加的服装衣饰也可以提供各种属性提升或是防御加成。所以收集服装不但是游戏的一大乐趣，更是提高人物实力、增加游戏乐趣的重要因素。除了服装外，你选择的武器也会带来造型的改变，游戏中的武器包括刀、剑、杖甚至雷射枪！各类武器会有不同的攻击力和攻击射程。玩家一般可从商店购买武器，击倒某些怪物亦有机会得到新武器，而一些特殊或罕有的武器更需要通过特定任务。最激动人心的是，玩家甚至可以利用游戏的合成系统自行创造新武器。

宠物系统也是这款游戏的一大亮点。宠物总称为"战斗精灵"，只有某些职业才能捕捉，其他职业只能通过交易获得。既拥有未来科技的科幻气息，又保留古代魔法文化的奇幻风格。这样的《星空之门》，相信你不会错过吧！



亮丽的Q版画风。

大陆网络游戏开发小组系列之十八

梦想的创造和实现 访MindWave团队

■本刊记者 北四环寻事员（上海报道）

上海这座城市总让人想起“奢华”这个词，它不仅仅是指外滩的万种风情，以及代表中国改革开放标志之一的浦东开发区密集高大的建筑群所带来的视觉冲击，更是那掺杂在潮湿的空气中扑面而来的商业气息。也许我们并不习惯从高架桥上俯视整座城市，然而，在乘坐出租车奔走于采访国产游戏小组的路途中，恰恰为我们提供了这样一个角度。当我们习惯了在双休日一次又一次往来于北京五环路以外小区中的国产游戏制作小组的时候，完全不同的城市风貌和人情世故也注定了上海的游戏制作小组将呈现出另外一种风貌。

一

浦东区的金桥也许从某种意义上可以被理解为郊区，这里稀少的行人以及大片待开发的土地与浦西的喧嚣形成了巨大的反差。在一座写字楼的12层，我们走进了MindWave团队。虽然负责人杨宇鸣的名片上的头衔是浩方游戏制作部经理，但他依然乐于把他的团队称为介乎于小组和制作公司间的一种状态。后来，他使用了“团队”这个词来形容这个规模达到30余人的开发队伍。“我们不打国产游戏悲情牌，并希望藉此得到玩家的同情。大家都在做武侠的时候，我们选择走Q版的路线。”杨宇鸣用这样一句话来阐明MindWave团队的制作理念。

MindWave成立于2003年12月，其主要成员来自于国内各知名研发公司，如盛大、昱泉、科乐美（Konami）、目标软件等，均具备多年的游戏开发经验。现有成员共35人，包括制作人1人、项目经理1人、策划6人、程序9人、美术17人、测试1人。同记者以往采访的小组或团队不同的是，MindWave在制作游戏过程中采用的是一种制作人制度：策划组、美术组、程序组3个大组的组长需对制作人负责，而组长则会把制作人的理念贯彻下去，并拥有在各个组的管理权限，同时也保证了各个组在游戏制作方面的充分自由度。而里程碑式的目标要求则提出了严格的项目标准，如不能达到，则需要推翻旧有作品，重新来过。具备多年游戏制作经验的杨宇鸣用这套行之有效的方式来管理他的制作团队，其带来的收效则是高效率和严格把关后的高水准作品。



游戏制作总是和不眠之夜联系在一起。



按部就班的另一层含义就是事先良好的统筹。



负责人杨宇鸣（左）和项目经理王鑫（右）。

杨宇鸣认为相对全国其他城市而言，上海本地的游戏制作人才非常多，通过多年为国外游戏代工而成长起来的游戏人才专业素质普遍较高，因此在选择制作人员方面，把“做出来作品的水准”作为能否进入MindWave团队的重要衡量标准，其他方面的缺点都还可以容忍。这也是MindWave团队成员个性迥异但又能充分发挥创造力的原因之一。或许，也从另一个角度应证了MindWave这个名称的本质——思想迸发和创造的活力。

杨宇鸣，制作人。毕业于广东法商大学企管系。98年进入金山担任游戏策划，是国内最早进行游戏制作的开发人员之一，后分别在Ubisoft、昱泉担任项目经理及制作人。主要作品有：《剑侠情缘Ⅱ》（主策划）、《天王本生》（主策划）、《我为歌狂》（项目经理）、《笑傲江湖Online》资料片（执行制作人）、《怪兽总动员Online》（执行制作人）、腾讯Avatar（QQ秀）系统设计、浩方Avatar系统设计等。

王鑫，项目经理。来自武汉，曾任北京创意鹰翔程序、深圳吉米主程序、上海昱泉主程序、盛大《神迹》项目3D


《海盗王》截图：攻岛战,严阵以待。


《海盗王》截图：冬天到了,一起烤个暖炉。

程序组长。主要作品有：《真命天子》、《三国世纪Online》、《怪兽总动员Online》、《神迹Online》。是国内唯一一个开发过4款网络游戏的程序员。著有《网络游戏编程》一书，合作翻译《网络游戏开发指南》一书，现作为国内各游戏学校的专业教材使用。

陈震宇，策划组长。原英业达集团明日工作室主策划。主要作品：《虚拟人生》、《虚拟人生 II》、《电影大亨》、《春秋英雄传》、《天机》、《星座魔法纪》等。

陈仕杰，美术主管。曾就职于厦门火凤凰、上海昱泉、盛大网络等。主要作品：《第一次亲密接触》、《怪兽总动员Online》、《神甲奇兵Online》、《笑傲江湖Online》、《神迹Online》。

二

从2004年4月开始写出第一行游戏代码开始，历时8个月的制作后，MindWave团队的第一款Q风格的3D游戏《海盗王》参加了第二届ChinaJoy展会，并获得了众多厂商和玩家的好评。展会结束后，一些投资商也纷纷投来了青睐的目光，表示愿意为游戏投资及参股游戏的运营。在这款以海战为主并结合建设、攻岛战（行会根据地）为主的游戏中，除亮丽的美术风格外，引入了很多即时战略游戏的因素也吸引了记者的注意。"我们的制作团队中，很多人都是《魔兽争霸》的爱好者"，游戏的项目经理兼程序主管王鑫这样来解释一款经典游戏对他们"潜移默化"的影响。

除了在美术3D方面带给记者不错的视觉感受之外，王鑫还向记者介绍说："游戏在技术方面的优势是我们非常自豪的，目前服务器技术可以支持多服务器间大地图的无缝连接，1组服务器的人数可超过3000人；游戏的地图编辑器功能也十分强大，可以支持编辑模式和游戏模式的无缝切换、地表编辑则支持多层图素自动融合；在游戏人物动作方面，可支持人物任意方向行走，而不是传统网络游戏中使用的通过画格子8方向控制的方式。可以说，我们这些主要制作人员的从业经验也使我们具有了制作具有国际化水准游戏的资本。"

这款目前已投入了1000万元的制作费用的网络游戏项目，预计于2005年1月开始封闭内测。制作人杨宇鸣特别提到了浩方科技公司的总经理李立均作为投资方，为这个团队提供了充分的自由，也对他担任项目制作人给予了高度的信任。这也是他从国产游戏公司到国外游戏制作公司再到我国台湾省游戏制作公司的一番从业历练后，第一次可以充分发挥自己创造力的一次机会。在采访的最后，杨宇鸣觉得自己从单机游戏转型为网络游戏制作中，最大的感受是二者在策划理念上的区别，与单机游戏不同的是，网络游戏的游戏性需要通过很长的时间来验证。

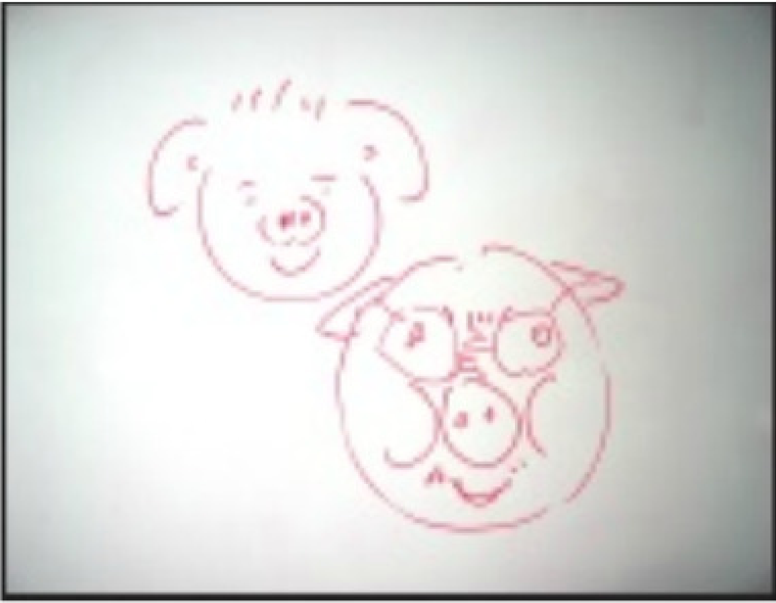
三

相对北京小区内的游戏小组而言，同众多的上海游戏制作人员的交谈中，记者感到他们多数都很内敛，他们似乎更认同在大的商业规则下由一个成规模的团队来制作游戏的方式。但同样自信的是，他们对于国产游戏的热情和信仰。在MindWave团队的办公区中，记者看到了与北京、成都、广州等城市研发团队并无二致的面貌：黑板上制作流程的表格和卡通风格的猪头像草图并存着，人体结构的图册、屏幕后加班用来休息的枕头，女友的照片、摇滚乐队或者朋克风格偶像的电脑桌面……

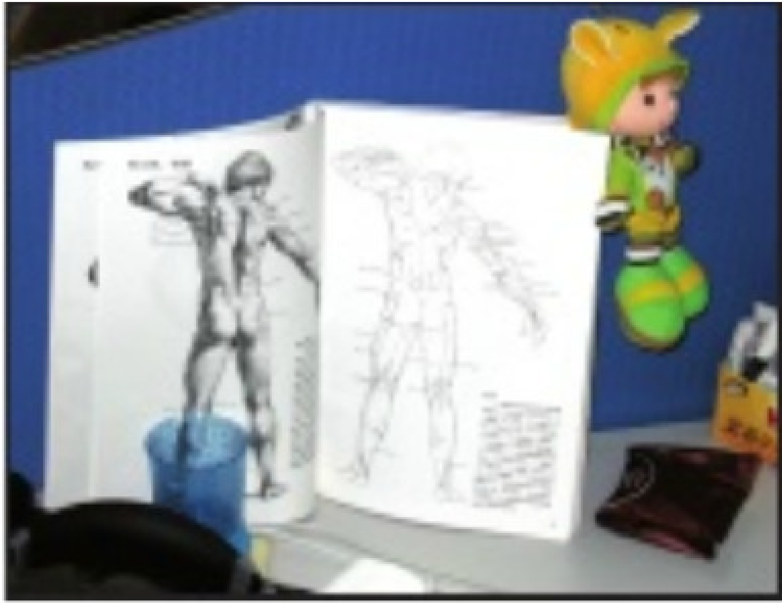
走出浩方MindWave团队的写字楼，置身在并不喧嚣的街区中，记者仿佛正在完成着两个世界间的切换：一个是华美的虚拟卡通世界，一个是阴霾潮湿的空气中视野里的荒芜街景。

国产游戏，也许是一个让人伤感而又蕴涵百味的词语。在上海，在更为明确的商业化规则背后它依然有着坚硬的灵魂，这个灵魂只为信仰而守候，只为了通过思想迸发和创造的活力去营造出一个华美而迷人的虚拟电脑游戏世界。

团队	上海MindWave
产品	《海盗王》
产品技术优势（特色）	3D引擎及服务器技术。在保证画面效果的前提下降低硬件了需求，在PIII800、GeForce MX显卡上仍能达到40帧以上的流畅速度。
负责人	杨宇鸣
E-mail	paco@holdfastgroup.com


黑板一角——不知是哪位美工信手涂鸦。


程序组的好汉们。


以"人"为本——美工的桌面。

挥舞青春 潇洒自我

二〇〇五游戏娃娃招聘启事



自从2004年5月，大众软件杂志社在国内众多IT及娱乐媒体中率先推出游戏体验组合——游戏娃娃，并在《大众软件》2004年第11期正式推出以来，在媒体、游戏公司、读者中引起了巨大反响，大家对这种独特的网游体验和报道方式感到新鲜或者疑惑。同时，在编辑部的精心策划下，游戏娃娃组合的4名女孩经历了12期金山的《剑侠情缘》、13期梦工厂的《侠义道》、14期万向通信的《神州》、17期盛大网络的《传奇世界》与18期欢乐数码的《密传》、22期奥美电子的《开天》和24期游戏蜗牛的《航海世纪》等一系列各具特色的网络游戏，体验了五彩缤纷的网络生活，同时也应奥美电子之邀远赴上海的第二届ChinaJoy展会进行了精彩的演出。在经过初期的阵痛和怀疑、中期的突破和创新之后，游戏娃娃的运作已经越来越成熟，拍摄、文笔、版式日臻完善，同时多种各具特色的报道形式也取得了广大读者的认可。如13期采用采访形式、17期与18期采用图文交叉叙述形式、19期采用漫画加点评形式、22期采用4格漫画形式、24期采用对页超大地图形式等，都反映出《大众软件》对于游戏娃娃这个栏目不断突破与创新的信念和毅力。为了能让更多对网络游戏有兴趣、希望锻炼自己能力的女孩们有更多的机会展现自己最美的一面，从即日起，《大众软件》开始公开招聘2005年游戏娃娃。

作为游戏娃娃的你们，将会体验各款网络游戏，和普通玩家一样组队、练级、聊天，更重要的是，你们要写下自己的心情故事和经验心得，你们的文字和形象、你们的外秀和内慧、你们的喜怒哀乐、你们的一笑一颦、你们的一举一动，都将会出现在《大众软件》30万读者的面前，同时随着国内各大网络媒体的同步报道，在全国几千万网民面前展现风采！你们还将有机会参加由大众软件杂志社或网络游戏公司举办的各种见面会和发布会，甚至参加诸如网博会和ChinaJoy等大型游戏展会进行演出而出尽风头，成为国内网络游戏玩家们的新一代偶像！

2005年是《大众软件》创刊10周年、出版第200期的双喜年，《大众软件》为此将举办一系列的精彩活动，这其中当然也不会少了游戏娃娃的参与。你们既可以亲身感受《大众软件》10周年的盛会，也可以聆听新老读者在200期上对你们的期望。2005年也是网络游戏更加成熟和稳定的一年，面对欧美网游的频频出击、韩国网游的紧紧压迫、国产网游的奋而直追，恐怕任何一个人都不想错过身处网络游戏中心、体会快感与兴奋的机会吧。你想展现自己独特的风格么？你想展现自己年轻的自豪么？你想展现自己青春的美丽么？那么就加入游戏娃娃，实现心中的梦想吧！

挥舞青春！潇洒自我！展现个性风采！

《大众软件》游戏娃娃游戏体验组合报名表

姓名：	民族：	生日：	身高：	体重：	E-mail：
电话：	QQ：	MSN：	就读院校（系）：		
住址：					

自我评价及自我介绍

1.你是否喜欢网络游戏？为什么？

2.请写出3个了解或经常玩的网络游戏名称，它们各自的特点是什么？

3.每周用于上网的时间大约是多少小时？

4.在网络游戏中最常做的事情是什么？为什么？

5.是否认为自己可以快速适应一款网络游戏？

6.喜欢哪种风格的网络游戏？

7.除了网络游戏之外，还喜欢何种类型的单机游戏？为什么？

8.平时是否写过千字以上和游戏相关的文章（若有请附后）？或者有无相关的创作构思？

9.对《大众软件》游戏娃娃游戏体验组合的看法是什么？

10.请写一段自我评价。



注意事项及活动说明：

1.本次活动为《大众软件》杂志社组织举办，报名者不需向《大众软件》交纳任何费用。

2.请在返回回执时附带一张5寸以上（平信）或800×600以上分辨率（E-mail）的正面生活照（尽量避免多人合照或人物在照片中比例小于1/3），请勿附带艺术照。

3.《大众软件》保证不会将此回执及回执人的资料披露至其他机构或个人。

4.本次报名截止日期至2005年2月1日（回信以邮戳为准）。

5.本次活动的最终解释权归《大众软件》杂志社所有。

6.表格复印有效，自我评价及介绍部分根据个人情况翔实填写并请另纸附后。

7.来信请寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层大众软件编辑部《游戏娃娃》工作组收

邮编：100036

E-mail：gamebaby@popsoft.com.cn

网游背后的故事·虚拟富豪

《剑网》圣剑门帮主陆明

■本刊记者 小虾



姓名：陆明 网名：含笑半步颠
籍贯：天津 年龄：24
任职于顶新国际集团。目前在《剑侠情缘网络版》中的虚拟装备和帐号总计价值30亿两剑侠币左右，折合人民币6000~7500元。

编者按： 在芸芸众生中有这样一群人，他们在现实中都是和你我一样的再普通不过的人，但是在网络游戏的虚拟世界里，他们是叱咤风云的一帮之主、一城之主，手下掌管着数百上千人。他们肩负着整个帮派的发展重任，他们的努力工作甚至也维系着一款网络游戏的兴旺与衰败。这是一个普通而又神秘的人群，他们在游戏内外的生活是怎么样的，这一点深深吸引着小编自己，当然也吸引着无数《大众软件》的读者们。于是，长久以来我们希望开辟的这个人性化栏目就在这一期开张了……

认识陆明之前就听说他是个豪爽的人。"他天天都给手下人发工资，那可是很大的一笔钱啊。"大家都这么评价他。的确，在网络游戏中，并不是每一个帮主、城主都有必要给自己的帮众分配财富，这不由得让我们对陆明本人更加感兴趣起来。"游戏中的我确实很豪爽。"陆明告诉我们，"大家来玩游戏为了什么？我相信大部分人都会说是为了交朋友。对我而言，游戏里的金钱绝对没法和兄弟姐妹之间的情谊相比。大家来玩游戏都是为了快乐的，我付出一点努力，叫许多人都快乐，我觉得很欣慰。"这就是陆明谈到他这个虚拟角色时的一点感受。

在现实中，陆明是顶新国际集团的一名员工，也就是在做"康师傅"方便面的公司做机械维修工作。近一两年来，闲暇时间他几乎都是在《剑侠情缘网络版》（以下简称《剑网》）中度过的。陆明告诉我们，从单机版《剑侠情缘》开始他就是这一系列的忠实玩家，听说要出网络版当时就很期待，所以从内测开始，就一直在玩《剑网》。"在进入《剑网》前我们就有了自己参加的论坛和帮会，所以进入《剑网》的帮派就是个自然的过渡。而且在《剑网》初期帮主也并不是我，因为当时的帮主有一些现实中的原因要离开《剑网》，我才通过组织内部的选举，当了圣剑门的帮主。"

能够当上民选的帮主，当然不是一个偶然。陆明觉得这主要是他的性格使然。"现实中我性格开朗，喜欢开玩笑，爱交朋友，爱玩爱闹，游戏中也基本上差不多。"圣剑门是《剑网》一个超过900人的大帮会，当一个大帮的帮主陆明也觉得很有成就感，但接踵而来的就是每日管理这个大帮会的繁琐事务。"说真的，真的是太累了。天天跟你谈事的人就和刷屏一样，一不注意有的人找你就没看见在说什么。"陆明无奈地说。因为要管理组织，所以陆明每天在线时间非常长，几乎业余生活的时间都放在了帮派的管理上。一个游戏中的帮派没有大家想象的那样好管理，组织成员来自五湖四海，每个人的性格又都各不相同，所以管理有些难。帮主必须有大量时间联系大家，熟知大家的喜好，尽量避免组织内部成员的口角。

"一个强大组织内部的团结绝对是最重要的。"陆明很有感触地说，"其次就是适应游戏中的变化。游戏总在更新，作为帮主必须有一种超前意识，什么新的游戏元素对帮派发展有利，什么有害都要认清。而且必须抛开个人感情，纯以组织利益为最高，这样帮众才能服你。当然从帮众里选一些信得过的朋友并任命长老来共同管理组织也是很重要的。"陆明一口气谈到了领导艺术的方面上来。毕竟得不到组织成员的认可和服从，想管理好组织也是不可能的。



令陆明（左四）十分难忘的剑侠同城会活动。

"就比如发工资这个事情上，别的帮可能是私人自己去打宝打怪，收获都是自己的。而我们组织力所能及的玩家一起出去行动，打到的物品统一分配或者按照获得金钱的一定百分比给帮派缴税。这样加入帮派的每个人都能得到益处，平均分配，更有利于组织的团结，大家玩游戏也就更开心。"在陆明看来，在虚拟世界里掌管一个组织，这种成就感和使命感并不是虚妄的。

"游戏就是个叫大家尽情玩闹，展示自己的地方。"陆明说。就像前面所提到的那样，能够让游戏中的每个人都快乐，就足以让他心满意足了。

亲爱的读者，你们有和陆明同样的经历吗？如果你也是网络游戏中雄踞一方、呼风唤雨的霸主，或是富可敌国、拥有无数奇异装备的强者，而又希望讲述你在网游内外的故事，请致信xiah@popsoft.com.cn联系我们，你可能就是"虚拟富豪"版块的下一位明星。P

2004中国电子竞技24个关键词

■北京 Magicboy



2003年11月18日，人民大会堂，国家体育总局宣布电子竞技成为其第99个正式体育项目。

2004年，“转正”后的中国电子竞技爆发出了惊人的能量，对社会一些领域产生了很大的影响。在过去的一年里，笔者经历了ESWC、WCG、CEG等大型电子竞技赛事，对一些电竞明星如SK、Boxer等作了深度采访，并就电子竞技在中国的发展问题，同EA中国区负责人Mike、SK经纪人BDS、韩国电子竞技国家队总教练Daniel lee、CEG官方负责人等电子竞技专业人士进行了讨论并有了自己的一些思考和看法。中国电子竞技在稳步发展的同时，并不像有些人鼓吹的那样欣欣向荣，而是存在着很多问题。我们在承认成绩的同时，一定要找到不足。本文归纳了2004年中国电子竞技的24个关键词，笔者希望能涵概过去一年里中国电子竞技领域发生的主要事件。一家之言，当然难免纰漏，只是希望能带给所有关心中国电子竞技产业的人一些启迪。

拒签

中国电子竞技的黑色9月，15名获得WCG美国总决赛资格的选手只有两名选手获得了签证。透视整个事件，不要说什么美国对华签证政策的特殊性，根本原因就是电子竞技还远远未上升到“体育运动”这个层次。换成篮球、足球去美国参加比赛，会像这样被拒签吗？国家承认了电子竞技是体育运动，这只是“灵”罢了，“肉”还没有真正形成。任重道远，所有关心这个产业的人互勉吧！



2004WCG中国赛区的选手们。

职业化

电子竞技是一项跨体育、IT、游戏三大产业的高科技运动。正是这种特殊的身份注定了电子竞技运动的发展速度要远远高于其他体育运动，但短短的一年中国电子竞技绝对不可能完全走向职业化发展的道路，这是一项艰苦并需要付出耐心的工作。

期盼，等待，努力。

网吧——电子竞技俱乐部

网吧行业作为中国电子竞技的启蒙圣地，如今已告别了春天，陷入了困顿之中，电子竞技给网吧带来了新的发展契机。随着电子竞技逐步职业化，作为产业链上重要一环的电子竞技俱乐部发展迅速。其中HUNTER电子竞技俱乐部夺取了中国WCG 5个项目当中的3项冠军，让人刮目相看。HUNTER的成功除了带给别的电竞俱乐部在组织运作上的经验以外，更多的是昭示了网吧行业在中国发展的另外一种模式。最后要说的就是随着电子竞技的发展，围绕版权的法律行动更容易取得效果，网吧运营者应当加强版权意识。



网吧应该怎样发展？

职业选手

电子竞技职业选手是一个全新的概念，相对于韩国职业选手的高水平收入，国内职业选手收入较低很大程度上影响了好的竞技状态的保持，我们应当对于职业选手的生存状况加大关注。对于职业选手本身来说，其各方面素质的提高是当务之急。目前中国第一批职业选手，共同的缺点就是缺乏过硬的心理素质和战斗精神，这同中韩对抗赛上Boxer在严重劣势下依然顽强抵抗形成了鲜明的对比。



孟阳（图左）是中国目前收入最高的电竞职业选手。

2004年游戏职业竞技重要事件补遗篇

盛大战略投资浩方：

2004年8月5日下午，盛大网络宣布对浩方在线进行战略投资。同时，双方将在产品、渠道和市场等领域展开全方位的战略合作。2002年9月，浩方在线正式推出电子竞技游戏平台（CGA）项目，以虚拟局域网的先进技术、支持游戏种类丰富、比赛的规范操作等优势获得了国内竞技玩家的青睐。到2004年10月，浩方游戏平台已经拥有6200万注册用户，最高同时在线用户数达到50万，市场占有率为80%；在全国各地均有电信业务合作伙伴，每天为电信提供3亿分钟的接入时间，成为全球最大的电子竞技在线平台。盛大网络作为中国目前最大的网络游戏运营商，在2004年实施了一系列投资、并购举措。盛大投资浩方，标志着这一游戏业巨头正式投入电子竞技产业。

赞助商

越来越多的商业企业都看到了电子竞技这块肥肉，投入最大的当属在国内处理器市场上被AMD逼得有些发慌的Intel。连续赞助ESWC、WCG等大型电子竞技赛事，赞助SK等电竞强队甚至为SK拍摄电视广告片，Intel对电子竞技投入有目标、有步骤，相信会有回报。国内的企业也开始往这个圈子里猛扎，不过在投身这个产业之前，应做好充分的准备工作，制定一些长远的目标。作为赞助商，联想最近的势头不错，应该保持关注。



国内基本上所有的电子竞技大赛现场都有巨型Intel标志。

电子竞技频道

国内基本上所有的游戏网媒和平媒都开设了电子竞技频道或者专栏，与之对应的是电子竞技编辑、记者、评论员的相对缺乏。都说重在参与，但参与和搅和有很大的区别。应大力培养真正专业的电子竞技相关从业人员。



与升技签约的AS战队。

升技

PC板卡公司升技与上海CS职业战队AS签约。请注意，虽然还叫AS，但却是由All Strike改为ABIT Strike。这是电子竞技发展的另一种趋势，也许过不了几年，知名的硬件厂商都会有自己的职业战队。说白了，玩游戏的人比玩硬件的人多多了。



奥美

过去几年中国内地庞大的单机游戏市场需求造就了奥美的成功，随着网络游戏的兴起，奥美也投入其中，然而运营《孔雀王》失败，加上其老伙计暴雪不解人意地把《魔兽世界》的代理运营权卖给了九城，奥美开始着急了，在下半年推出了《奥美电子竞技授权制度》。这个制度的出发点是好的——打击盗版，然而奥美要求在所有比赛中，玩家身穿奥美赞助商的服装、使用打上赞助商标识的电脑产品，甚至要使用奥美指定或认可的裁判，这就有些不可思议了。说到底，奥美就是看中了中国电子竞技发展的前景，试图垄断电子竞技市场。拒绝垄断，电子竞技不是奥美的奶酪。

EA

随着单机市场的迅速萎靡和网络游戏的兴起，电子竞技在中国的兴起也给EA带来了新的盈利发展模式，最近几年，EA利用其品牌体育类游戏的优势在中国举办电子竞技赛事，2004年底又和CEG联合举办了FIFA电子联赛。我们也可预测出越来越多的游戏发行商和开发商将投入到中国电子竞技产业中来，这也是中国电子竞技发展的一个巨大机遇。



EA的FIFA电子联赛比赛现场。

5E电子竞技俱乐部解散：

5E电子竞技俱乐部全称[5]Element，由S.P职业电子竞技俱乐部于WCG后招揽多名国内顶级选手整合重组而成。5E在其成立之后的短短数月里取得了多项国内国际顶级赛事的佳绩，并于2004年5月中旬与著名IT厂商Shuttle（浩鑫）签署了正式赞助协议，他们也因此成为国内第一家拥有正式赞助商的独立电子竞技组织。但输掉今年的CPL之后，他们也失去了赞助，战队随之解散。

RocketBoy击败Fatality赢取100万大奖：

2004年10月15日著名FPS选手孟阳（RocketBoy）在ABIT举办的Doom3长城挑战赛中，击败FPS史上的传奇人物Fatality，赢得了100万元的奖金。此次比赛是全国乃至全世界电子竞技史上单项奖金最高的一次比赛。RocketBoy也因此与升技签约，并成为中国电子竞技选手因比赛而致富的第一人。

5万转会费 alex'44成为国内付费转会第一人：

2004年8月16日，原Su.Z-U队员alex'44正式以5万元人民币的转会费转会wNv战队，开创了国内电竞领域有偿转会的先河。

CPL登陆中国：

号称世界上最专业电子竞技组织CPL于2004年5月底登陆中国上海，这是该组织第一次在中国设立赛点，主办方是上海浩方公司。新加坡的GBR战队赶到上海参加了这次比赛并从国人手中夺走冠军，我们的CS水平与国际强队相比差距如何？

著名选手ooee意外身亡：

国内著名CS选手，曾代表中国出征ESWC的ooee——王博，男，21岁，于2004年1月1日死于深圳寓所，死因煤气中毒。


在Nollelva上折桂的SK。

SK

备战WCG的SK来南京和北京放松了一下，同HUNTER的两支队伍比赛，一负一平，有人就忘了刚刚过去的CPL了，说SK不行了，中国CS牛了，还说Dust这张图上中国随便拉一支队都能赢SK。SK在2004年的成绩不好，但本身的水平根本就没有下降，甚至可以说是提高了，只是别的队伍水平提高得更快。前段时间不是有人作了统计吗——在2004所有世界CS大赛里，每次都进8强的3支队伍里，成绩最好的还是SK，而在2004年末的Nollelva上SK最终加冕更是以无可匹敌的实力证明了自己的价值。中国CS玩家应该先想想韩国人是怎么拿了WCG第三的。


DOOM3能成为真正代替Quake III再一次风靡全球的电子竞技游戏吗?

DOOM3

DOOM3几乎完全追随并引导了硬件的发展，NVIDIA这类专门为游戏开发硬件技术的公司成了游戏界新的宠儿。我想没几个人知道1993年DOOM中加入的死亡竞赛对战模式是电子竞技运动这种形式的鼻祖。不过，DOOM3在国内的普及也受到了玩家硬件购买能力不足的影响。



NEW4

NEW4的队员是几个喜欢打赢了比赛抱在一起哭的小姑娘，ESWC的铜牌是中国电子竞技选手2004年在三大赛事中获得的唯一一枚奖牌，把两者联系到一起，你就知道她们有多么可爱了。中国的体育项目，一直都是女队带给我们的快乐多一些，作为“体育项目”的电子竞技也会向这一点靠拢吗?


NEW4全家福。

电子竞技国家队

“2004中国电子竞技国家队选拔赛”2004年6月在沈阳举行，中国第一支电子竞技的国家队诞生了，4个项目选出了18名选手，苏昊、马天元等名将榜上有名。这个举动让电子竞技作为体育项目来看更显得规范和严肃，衷心希望这些选手们能实现一个真正“国家队选手”的作用和价值。


ESWC决赛现场。

清华U

教育网的骄傲，由纯高校学生组成的队伍在CPL中杀入全国12强，赢了StarEx这样的职业队。最重要的是，这支队伍对自己的认识和定位，拒绝参加商业性活动，把人性本质与竞技体育精神的结合发挥至极限，在越来越多的人把打CS当成赚钱工具的今天，难能可贵。路上的诱惑都是虚幻，还竞技体育一片明净的天空。

ESWC

2004年举办最为成功的大型电子竞技赛事之一，吸引了大批媒体的关注。ESWC借鉴传统体育的运营方式并专门设置女子组比赛，值得我们学习。天时地利人和造就成功赛事。

停播

在2004年6月前后，数种红极一时的电子游戏类电视节目被广电总局勒令停播，这其中包括央视5台的《电子竞技世界》和旅游卫视的《游戏东西》等节目。有媒体用“从天堂到地狱”的标题来报导这次事件，这意味着刚刚被国家所承认、并被列为正式体育项目的电子竞技突然又被打入低谷，许多玩家、选手和媒体一样感到无所适从。迄今为止这些节目都没有恢复播出。

《电子竞技世界》一年多的努力，千万电子竞技玩家的支持化为南柯一梦，据说停播原因可能是“曾经涉及或者在今后很难避免出现‘暴力内容’”。


WCG季前赛新闻发布会。

WCG

在中国WCG已举办了4届，在玩家的心目中绝对是排在第一位的电子竞技赛事，然而随着其他大型电子竞技赛事的崛起和WCG赛制不能满足中国市场发展的需要，再加上“拒签”事件的影响，WCG的发展已到了一个十字路口。WCG组织方显然也注意到了这一点，继CPL设立巡回站比赛后，WCG也宣布即将开设中国区季前赛，这一举措将意味着WCG在中国市场运作战略上的巨大转变，我们也看出WCG正在将电子竞技比赛朝着正规体育商业化、职业化方向推进。




中韩电子竞技对抗赛现场。

中韩电子竞技对抗赛

现场的火爆程度不仅令带队的韩国同行没有想到，更出乎赛事主办方的预料。成功源自超级竞技明星的魅力，中国也要加大培养明星选手的力度。以后中韩对抗赛每年举行一次，这对中国电子竞技发展绝对是件大好事。

NUGL

举办真正意义上的高校电子竞技比赛本身就具有一定的风险性，不仅是商业上的风险，还有来自社会舆论、学生家长等各方面的压力。在一片怀疑的目光中《中国青年报》把全国高校电子竞技联赛办得有声有色，希望NUGL能正确地引领高校电子竞技发展的方向。


在高校体育馆中举行的NUGL意义深远。

电子竞技大学生

韩国大学有电竞专业，教学内容则是游戏开发。今年秋季，南京钟山学院开设了电子竞技专业，申报科系的名称是“电子声像技术”，教学内容是教学生打游戏和计算机网络、多媒体技术，学校的目标是3年后要培养电子竞技研究生。首批招收了26名学生，所有的家长都不同意自己的孩子读这个专业，最后这些学生都是为了自己的电竞之梦坚持来上学，或许他们能有一个灿烂的未来。第一个吃螃蟹的人总是受人瞩目。

CS

很多人眼中的电子竞技比赛就是CS比赛，CS发展到今天，中国的年轻人已经没有几个不知道CS是什么的了。但电子竞技不等于CS，应该全方位发展电子竞技项目。


CS是最火的电子竞技比赛项目。

CEG

第一个真正由中国人自己举办的由政府支持的电子竞技赛事，定位于体育项目比赛，国人对其期盼巨大，但不足之处很多，需要各方大力支持，要知道CPL的成功也是靠4年的反复挣扎换来的。

GBR

7名学生组成的GBR彻底破灭了中国CS玩家的2004 CPL之梦。在亚洲GBR的确是最强的，两次打进CPL总决赛16强，最近的美国WCG又打进了8强。GBR队员的素质很好，无论是场内场外都是彬彬有礼，说到这里我真的羞于提起在比赛中辱骂GBR的某些所谓“著名”职业战队的选手。电子竞技要发展，选手素质也是关键。


在2004 CPL中国区出线的GBR。

对战平台

不知不觉间，浩方对战平台已运营两年了。随着宽带网络的普及，浩方逐渐构建了一个覆盖全国的宽带战网平台。好东西当然会有人抢了，到目前国内已出现了10多家大规模的对战平台，不过背靠盛大这棵大树，浩方目前在对战平台上还是无人匹敌。对战平台的良性竞争有利于电子竞技的发展。不过，随着暴雪战网即将进入中国，暴雪官网同国内对战平台不可避免要发生碰撞。关于对战平台是否合法一直没有定论，暴雪对BnetD的官司胜诉后号称要进行维权行动，浩方也反复阐述其对战平台的合法性，这也是腾迅目前还处于观望阶段的主要原因。毕竟对战平台的大多数用户用的都是盗版软件，希望越来越多的玩家能使用正版软件，促使电子竞技健康发展。



浩方对战平台。

2005年，继续我们的梦！



2004年10月28日至11月1日，在瑞典举办了全名为Nollelva Digital Event 2004（简称Nollelva 2004）电子竞技大赛。



华硕超级平台杯《反恐精英——零点行动》有奖战术征文（十一）

王者归来

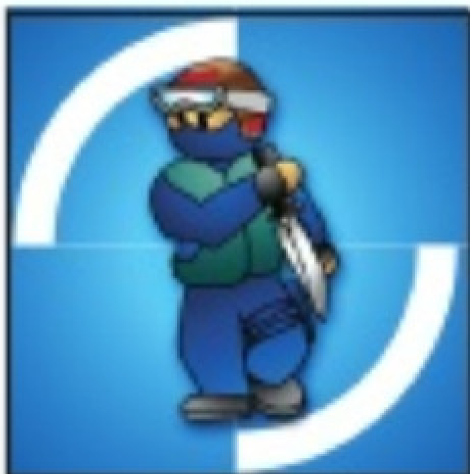
——Nollelva决赛直击

■上海 Blood_sun



Nollelva虽然少了美国强队的参赛，但仍被看作是2004年电子竞技界的一次顶级赛事。比赛项目相当齐全，几乎包含了所有时下比较流行的电子竞技游戏，当然，CS还是最受瞩目的，SK如愿以偿地在自己的家乡夺取了桂冠。从SK连续击败NoA和spiXel这样的传统强队来看，人们会觉得，SK是在老家一路披荆斩棘、高歌猛进地夺冠，可是事实远非如此。历经2004年WCG的失利，SK开始振作。在这次比赛中虽然老将PoTTi缺阵，一开始又挨了超级黑马ICSU一记闷棍而掉入败者组，但小伙子们在败者组的比赛中先后以16：13、22：20的比分战胜NoA和spiXel，在决赛与ICSU再次相逢。

de_inferno是一张高级战术地图，地图的材质与de_dusT2类似。从整个地图的结构来看，个人认为它属于一张对T方稍微有利的放炸弹地图。而对于T来说，它像de_dusT2那样给予非常充裕的进攻空间，不像de_azTec那样根本对于T方来说就是噩梦。所以从攻守平衡性和可玩性的角度来看，这是一张做得相当出彩的地图，它对整个战队的整体配合和个人意识的要求都非常高。下面介绍一下在决赛的第1张图de_inferno中双方的表现。



上半场

SK猜硬币后先当T作为攻方。

第1局：比较常规的战术是慢慢地摸索A区，斜坡和2楼同时重拳出击。可是SK选择了5个人Glock加廉价防弹衣一路小跑上A区大道，然后佯攻B，却在CT基地折回。这一招SK已用很多次了，这次还算比较奏效（图1），轻松拿到了第1分。这里我们要注意的是SK队员埋完C4后的站位，必定有一个T要站在墙角的箱子后面，那个地方是死路，要靠人梯才能进去，而且有进无出。这个位置很隐蔽，已有越来越多的战队选择了这个位置（图2）。



图1：上半场第一局



图2：上半场埋雷“委琐位”

第2局：毫无疑问，ICSU现在没米下锅了，他们采用惯用的ECO战术。一个CT在基地观察B区的风吹草动，另外4个CT在A区用手雷制造杀伤。一点A区大道上有T的枪或者手雷声，4个高爆瞬间砸了过去，炸死了2个T，还不错。但CT冲过去抢枪时，经验老道的SK站稳脚跟伏击，咸鱼翻身事件终究没有发生。SK有惊无险拿下了第2局。

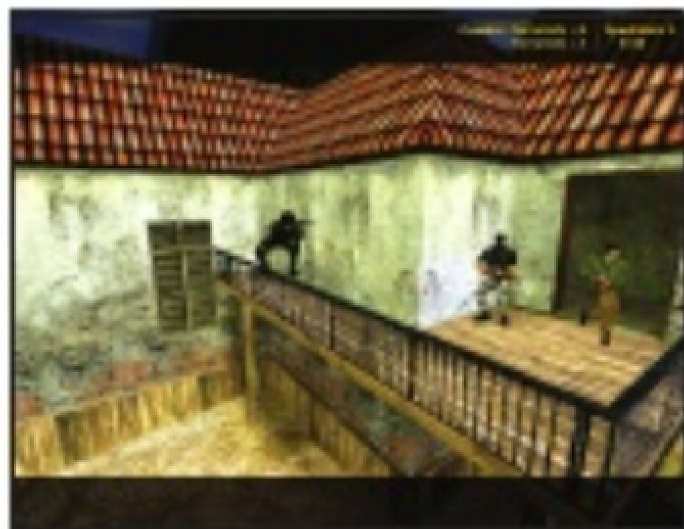


图3：上半场CT ECO 2楼

第3局：ICSU仍然无钱买枪，放手一搏把所有兵力集中在了A区，但位置比较分散，在各自为政的状态下被SK犀利的AK一一做掉。一般来


图4：上半场SK的人梯

说，CT的ECO应该什么东西都不买，把力量聚积在一起，这样才能最大程度地杀伤对方，创造翻盘的机会。（图3）

第4局： CT经过了痛苦的两次ECO经济局，终于可以出步枪加全甲，双方硬碰硬的较量开始了。SK这次格外谨慎，FiSKer把heaTon拖到了大道的屋檐上，这样heaTon就可侦察A区有没有CT胆敢出来探头，同时他也可观察到B区的情况（图4）。同样，ahl也通过队友的帮助上到了A区的小屋里，这样可躲开A区2楼警察的近距离绞杀，达到出其不意的效果（图5）。通过强攻大道，SK取得了胜利，Hyper发挥相当好，不但体现在他的灵魂地位上，也体现在他的frag上（图6）。


图5：上半场SK人梯上2楼


图6：上半场前4局Hyper表现

第5局： 由于CT再次陷入了经济危机，因此他们只有再次选择ECO，同样没有逃脱被围剿的命运。

第6局： SK的战术更加多变和复杂。FiSKer、ahl、spawn3个人打B区，heaTon和Hyper则从A区抄后路。而CT可能有部分人员没有买到全甲，所以这个进攻战术进行得相当顺利。heaTon和Hyper的包抄起了重要的作用，所以CT在防守时不要因为一点被突破就乱了阵脚，也许突破点不是敌人的进攻重点，而仅仅是佯攻。如果这时匆忙去补防反而正中敌人下怀。

这里要说明的是，de_inferno上，A区是绝对的主攻区，相较于B区，它有更加开阔的空间和多条进攻路线，所以多数战队都是把进攻重点放在了A区。4-1进攻A区的打法在现在的比赛中使用得最多，选择一个精干的T断后，这相当必要，两名CT在A区斜坡通过flash骚扰丁字口，也随时准备从这里突破。等进入楼内的队友接近2楼的出口后，两边马上同时发起进攻。断后的T在看到没有CT从B区长道探出来偷袭的情况下，马上从正面的入口跟上。这个打法很稳妥很实用，对配合的要求也不是很高，只是一进一打同时进行就可以了。这里SK用的是3-2，3个人主攻，2个人牵制加包抄。可见SK对自己枪法的信心。


图7：上半场Robin手雷

第7局： 这次SK的打法比较随意，但ICSU的层层防线还是被撕碎了，最后的两名CT选择了保枪苟活，为了下一局打基础。至此比分变成了7：0，似乎成了SK一边倒的表演秀。

第8局： SK似乎开始掉以轻心，他们忘记了ICSU之前也曾经把他们打入败者组。SK风风火火地rush B区，被固守在B区的2把M4和从A区来支援的CT全部干掉。ICSU艰难地把比分改写为7：1。

第9局： SK显得有点急躁了，再次对B区进行攻击，虽然成功杀出一条血路占领了B区，可是自己的损失也很大，fiSKer（最后一个T）还没有埋雷，就被Robin用手雷炸死（图7）。

第10局： SK3名队员佯攻A，2名T牵制B区的CT。Robin在这一局发挥出色，他使进攻A区的CT遭到了顽强抵抗，至此比分变为8：2（图8）。


图8：上半场Robin死守A区

后面几局ICSU突然发力，连连挡住了SK的疯狂进攻。尤其是第15局，ICSU终于出了狙击枪，Draken!凭借自己的表现，连狙带炸为队伍将比分锁定为8：6（图9）。


图9：上半场draken!AWP

下半场

第1局： 一开始ICSU两个T第一时间赶到B区，通过闪光弹和手雷的压制，打了防守B区的CT一个措手不及。可怜一位CT刚刚落位就被“抽掉”（图10）。接着ICSU突然返回A区和大部队会合，然后趁势进攻。B区被抽掉一名队员后，SK显然有点慌乱，数量上和心理上的劣势使他们输掉了第1局。


图10：下半场ICSUb区抽水

第2、3局： SK不得不ECO，可惜都不成功，连丢两局。

第4局： ICSU选择了打B区，SK凭借ahl的发挥取得了

胜利。这局考验了SK反攻B的实力，反攻B点关键还是看队伍的整体配合和对细节的重视。首先，CT分工检查炸点外围的箱子（CT基地方向和B外回廊的都要清干净），其次迅速用烟雾弹躲避长距离攻击，手雷则抛向炸点内部以造成杀伤，而flash必须和反攻行动的时间配合好。集体闪一个位置时，如果有一个人出现失误的话很可能会害死队友。还有一个比较好的技巧是避开楼梯，在炸点的边缘搭人梯进入炸点，这种打法相当冒险，但很多队伍对此防范不足，于是CT就可在T的背后或旁边进行清理，这样比从常规位置进行反攻有效得多（图11）。

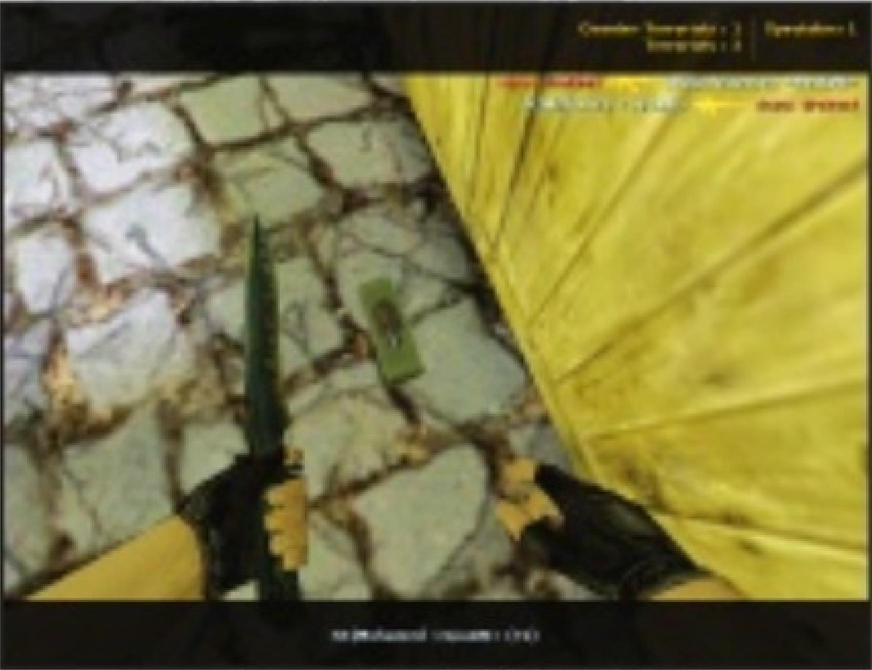


图11：下半场spawn发挥骁勇

第5局：T选择了慢摸2楼的同时大道卡死做牵制的战术，成功打下了A区，一切都按部就班。CT这时反攻，在A区的墙角嗅出了潜伏着的T的味道。spawn成功地穿死“委琐位”的T，赢得了这一局的胜利。至此，下半场比分为3：2，ICSU暂时领先（图12）。



图12：下半场spawn抄后路

第6局：ICSU闹了钱荒，果断地ECO rush B区，最后成功翻盘。

第7、8局：开始着急的SK连接失误，被对手连下两局，比分变为6：2，T方ICSU领先。



第9局：ICSU多管齐下打A，可是在攻坚战中消耗很大，导致最后造成了一个“残废”打2个满血CT的局面，heaTon当然不会放弃这样的机会，成功杀敌拆雷。

第10局：ICSU这次选择了de_inferno地图中最直截了当的打法——rush B区。结果他们遭遇了扫射狂人spawn的杀戮，SK再扳回一分。

第11局：ICSU4名队员慢打A，speedi一个人卡住B区的出口。可是speedi和大部队会合的时间偏早，导致spawn从B区摸出来抄了T的后路，ICSU就这样又负一局。

第12局：ICSU仍然坚定不移地打A区，一开始3个T卡住A区斜坡架好枪（图14），1个人牵制B区。Draken!上2楼探查有没有CT埋伏，然后4个T冲击A区正面，Draken!则从2楼探头。ICSU艰难地将比分变成7：5。



图13：下半场第13局全局图

第13局：打到这时，ICSU在总比分上并没有输给SK，让人不得不佩服这匹超级黑马战队。这一局他们仍然打A，kneT继续在B区路口和spawn玩猫捉老鼠的游戏，Draken!猫到2楼的门口进行高空作业，Robin则通过人梯潜入小房间，等待和斜坡的2个队友一起冲杀出一条血路。他们除了拼命，没有别的办法。尽管ICSU胆大心细，但不得不说这一局属于ahl。他的出色发挥让比分稳定在7：6，下半场SK暂时落后，但毫无疑问他们拿到了比赛的主动权，战斗也进入到了白热化阶段（图13）。

第14局：如果说ahl让SK触到了比赛的主动权，那么作为全队灵魂，Hyper就是通向胜利之门的钥匙，他负责防守2楼，但是却超额完成了任务，让SK取得了最后的胜利。





总结

通过这场比赛，我们要重提整体的概念。T进攻时应该多作一些侦察，在对T有利的地方多停留一些时间，把握住节奏，不要打得太快。而对于CT的防守来说，应该着眼于一些防御的细节上，通过和队友的训练和磨合，使整个防线更牢固。

CT最大的优势不是占据地利，而是依靠整体的力量。在双方人数对等的情况下，存活人数越多越有利于CT防守。一个合格的CT在战斗中除了顾及自己负责的区域外，很重要的一点就是通过雷达时刻密切关注队友的情况，尽自己最大努力配合整条防线。CT一方面要和身边的队友守好自己要卡的点，同时还应该及时从雷达上查漏补漏。只顾埋头注意自己枪口前那块区域而不看雷达的CT，其实等于脱离了整体。每次都将进入自己区域的T杀光，充其量只能算及格的防守；当T每次进攻时都面对2人以上防御力量的阻截，这才叫完美的防守。



中国电子竞技先锋20人（十六）

冷面战将——韦奇迪

■本刊记者 冰河

姓名：韦奇迪	ID：=A.G=Deep	主要荣誉	2000年CBI湖北冠军 2000年WCGC中国出线选手 2001年WCG中国赛区第三，世界单打前八，双打第一 2002、2003年进入WCG决赛，2003年CIG湖北冠军。
项目：星际争霸	年龄：26		
爱好：看书、乒乓球、羽毛球			
籍贯：广西柳江			

“冠军？最后一次拿冠军大概是在2003年8月。之后一年多一直没有什么出色的成绩。事实上，我已彻底退出电子竞技。就算偶尔参加比赛，也是为了娱乐而已，和现在的职业选手根本不能比。”

韦奇迪在接受采访时这样说明自己现在的状态，很难想象这个人曾经和同伴站在电子竞技的世界最高领奖台，热血沸腾地挥舞着五星红旗。说起这些过去的辉煌时，他很冷静，仿佛一切都与自己无关。也许就是这种冷静，才能让他在强手如林的各类电子竞技大赛中过关斩将，所向披靡。2001年WCG广州预选赛区，韦奇迪在一矿对四矿的不利经济条件下，冷静地应战，险中求胜，最终迈上了世界冠军的道路。

韦奇迪的电子竞技生涯开始于1998年左右，那时正是《星际争霸》刚刚兴起时，正沉迷于《命令与征服》坦克海中的韦奇迪，敏锐地感觉到这款游戏所具有的品质和潜力，迅速转向对“星际”的研究。凭借良好的战术大局观，他的ID“烤鸭”很快就成为当时星际爱好者最头疼的名字之一。说起这个有趣的ID，他坦言是当年初学星际之时，作为“菜鸟”经常被人教训得很惨，久而久之就用“烤鸭”作为自己的ID，意思是菜鸟已被烤糊了。原来世界冠军也有曾被打到惨不忍睹的时候。

烤鸭的消失是在2000年，那一年他终于战胜了当时最著名的高手如月影，并加入了职业战队A.G，将自己的ID改成了Deep，开始了自己的职业竞技生涯。也就是在那一年，他与自己最好的朋友和对手——另一名中国著名电子竞技选手马天元携手，在汉城的WCG总决赛中击败各路高手，获得星际双打项目的冠军。直到现在，这也是中国电子竞技选手在世界大赛中取得的最好成绩。4年过去了，星际的比赛依旧争夺激烈，参与者越来越多，但这块金牌依旧在中国电子竞技的历史上孤独而骄傲地闪烁，激励后来人去超越。

真正的竞技高手都不愿意太多回顾自己那些所谓的辉煌历史，洪哲夫、马天元如是，韦奇迪也如此。尽管已被列入中国电子竞技名人堂，成为电子竞技历史的一部分，但在对话中韦奇迪更愿意回忆那些岁月中沉积下来的友情。2000年争夺前往汉城总决赛资格的比赛中，韦奇迪与自己最好的兄弟马天元狭路相逢，从来冷静应战的他也陷入了极为矛盾的境地。事实上双方都更愿意让对方获得这张宝贵的机票，但职业选手的道德又迫使他们不得不全力争胜。虽然最后韦奇迪获得了那场比赛的胜利，但回忆这场比赛时，他认为是马天元暗地成全的结果。“那个时候我真想哭，当时他的水平要比我好一点，去韩国取得好成绩的机会更大一些。不过，失利之后他只是抱住我，说全看你的了。



你也知道，2000年我们这些人还背着一个‘不务正业’的名字，环境和现在根本没有办法比。虽然大家都有信心，但谁也不知道自己会不会有明年。他失去了这个机会，也许以后就再也没有了。所以在我的职业生涯中一直认为比赛的胜利并不重要，但经历一个怎样的过程才是最可贵的。对我来说，值得记住的决不仅仅是一块金牌。”

也许竞技的精神就在于此，并不仅仅是为了胜利。最终马天元也因为另外一个出线选手未能成行而入选，携手与韦奇迪铸造了中国电子竞技至今无法超越的那一刻。

经历了CPGL、WCG等大赛的多年浮沉之后，如今韦奇迪已在运营网络游戏A3的东方互通公司上班，从事技术支持工作，退出了职业电子竞技领域。说到中国电子竞技的未来，韦奇迪听起来并不乐观，“尽人事，听天命吧，只是希望后来人不要忘记了电子竞技的精神，也不要忘了我们就好”。

林晓： 当当当，游戏剧场重开张。位置挪了你别忘，就在《大众软件》后半本！为了庆祝新的游戏剧场变成全彩，“命运注定的空间——《大众软件》之游戏剧场精粹”九折优惠，原书价为24元，优惠后为21.6元，邮费挂号5元。邮寄地址为北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》收（邮编100036）。请在附言中注明“购买游戏剧场精华本”。以下是2004年“游戏剧场”栏目刊载的10篇游戏小说，您觉得其中哪一篇最好？好在哪里？如果用5颗星表示最好，您给这些小说几颗星？期待着您的意见，来信请E—mial：linxiao@popsoft.com.cn。

战衣无缘（2004年05期）背景游戏《传奇》
铜像的传说（2004年10期）背景游戏《天堂》
幸存者（2004年19期）背景游戏《星际争霸》
白桦林（2004年21期）背景游戏《星际争霸》
烟花（2004年11～12期）背景游戏电子竞技比赛
月河之波（2004年20期）背景游戏《汉朝与罗马》
英雄无敌（2004年01～04期）背景游戏《英雄无敌4》
风中的呼唤（2004年06－09期）背景游戏《盟军敢死队》
父亲（2004年22－24期）背景游戏《半条命——反恐精英》
追逐黎明（2004年14～18期）背景游戏《半条命——反恐精英》



英雄



■天津 杨松

召唤金子的咒语，在无尽黑暗中舞动起诡异的音符，揉杂着幽蓝色矿气，扭曲了整个空间。深邃的矿洞上空，一张鬼魅般的脸正逐渐清晰，吞噬着四壁土石之间搀杂的黄金。亡灵们采集金子的方式足以令人毛骨悚然，怪不得我们人类叫它闹鬼金矿。“我们人类”？我还是人类吗？穿着蓝黑色缀满毒咒的长袍，长着皮包骨头干瘪的脸，深红的血色眼神从空幽的袍帽中射出，暗青色皮肤的爪子虔诚地并拢着，这就是正念着召唤咒语的我。不，我早就不是人类了，我已经是个亡灵的矿奴，彻头彻尾的亡灵侍僧了。已经两年了吧，看着身边和我一样恶心的家伙们，我们之间唯一的区别在于——我曾经是人类。一阵悲哀带来的内心刺痛，让我的意识模糊起来，重又陷入那日夜折磨着我如梦般的回忆中——生活在燃烧大陆的东南部是幸福的，而这种幸福也仅局限于暂时性命无忧的意义上。自从亡灵通过结界从异时空入侵大陆之后，能够活着成为人类最大的愿望。最终战火不可避免地烧到了这片曾经祥和的乐土。作为人类的后方基地，补充前线的资源和兵力成为王国子民的义务，神圣的责任感鼓励着越来越多的年轻人走向战场；王国的领袖们将“英雄”的称号奖励给战功显赫的勇士。这称号不仅仅是最高荣誉，而且有切实的利益，英雄的地位和世享的荣禄将在男爵之上。保卫家园不受亡灵肆虐，成为万人景仰的英雄这个信念，激励着年轻的生命为之抛撒热血。

我是矿工的儿子，父亲去世后，我遵照他的遗愿作了一个铁匠。与生俱来的天赋让我在兵器制造技术上有着过人的领悟能力。师从于矮人锻造师在当时被大多数年轻人嗤之以鼻，但我却从矮人那里学到了许多难得的知识。我开了一间小小的铁匠铺，凭着过人的铸剑手艺，养活了自己和弟弟杰米。战争爆发后，我的生意越来越好了，可我也越来越担心战乱所带来的生存危机。同龄的年轻人都在踊跃参军，或是加入骑士团受训，或是申请到魔法公会学习。我也有一腔报国的热血，可年幼的弟弟让我无法随意行动。最让我内心矛盾的是薇儿。这个花儿样的女孩让我倾心许久，从小时候作玩伴到情窦初开后的迷恋，对她的爱慕让我能做出任何只要能博得她芳心的牺牲。同样为其疯狂的还有我的挚友安东尼，我们之间对薇儿的争夺从来就没有停止过。薇儿却不作任何选择，决意从军。

那天在村里雄伟的史丹努英雄雕像下，薇儿兴奋异常地告诉我和安东尼，她已被魔法公会录取，做了一名魔法学员，迈出了踏上战场的第一步。

“真是太棒了。嘿，乔，还等什么，咱们快去报名参加骑士团吧？”安东尼显得有些迫不及待。

“我，我还要考虑一下。”我喃喃地不敢大声。

“怎么了，乔？你要作缩头乌龟吗？我看你是没勇气争夺至尊的‘英雄’称号吧？”安东尼步步紧逼。

“不，不，我不像你。你是剑士的儿子，天生的战士。而我，我的出身和手艺恐怕军队不会要我的。”我的声音越来越小，因为薇儿眼神中的失望正刺痛着我的自尊。

那一晚，我真的不好过。安东尼兴高采烈地去骑士团报了名，他被录用在情理之中，而我则深深陷入了抉择的矛盾。

清早，杰米神情郑重地问我：“哥哥，你的伙伴都参军了，为什么你不去？”

我怔了一下，扶着他的肩膀说：“别听他们的，哥哥不会扔下你不管的。”

“不！”杰米叫着，“你怎么能这么没志气？我不需要你照顾，我要一个英雄作哥哥，而不是每天像保姆样的铁匠！”说罢他转身跑了出去，扔下茫然的我。

黄昏时分，铁匠铺外传来熟悉动听的歌谣，那是杰米和他那群小伙伴们在高歌——“爱你的人儿啊，怎能将你遗忘；遥远的战场上，你誓死保卫家乡；

你爱的人儿啊，思念愁断衷肠；故乡的归途上，我等你凯歌高唱；

盼你坚强啊，怕你迷茫；今夜的星光下，又见你温柔的脸庞……”

这献给英雄的赞美之歌，让我的心绪更加纷乱，铁锤砸下去的叮当声不再铿锵有力、节奏有章。

那夜的梦中，我看到了薇儿。但她分明穿着洁白的婚纱，走在教堂辉煌的红地毯上；安东尼，那个尊贵的英雄正在等待她美丽的新娘。而我穿着一身沾满铁锈的破皮袄，在角落里卑微且可怜地远望着他们，耳边响起杰米的喊声：“我不要，不要一个保姆一样的铁匠哥哥……”

醒来后，我作出了这一生中最重要的决定。

多亏我的铁匠手艺，没有武士出身、坚实肌肉、高强武艺的我，仍然被军队录用了。我铸造的一把利剑让征兵长官为我破了例，他满意地拿走了我数日的心血，发给我一枚步兵徽章。

“哈，步兵啊！还好啦，不过我这枚骑士章要大一点啦。”安东尼时刻不忘在薇儿面前压我一头。

看着薇儿被他耀眼的骑士徽章所吸引，我心生醋意。薇儿，总有一天，我要身着英雄的红披风来娶你；为了你，我甘愿做任何牺牲。

步兵意味着先头部队，意味着要抵挡骷髅们迎面而来的每一刀，意味着成批的阵亡……起初我还为能跟随史丹努英雄的部队上战场而兴奋，可在一场惨烈的战斗之后，我明白了步兵的日子真不好过。那次战斗中我们几近全军覆没，如同镰刀下的稻草样倒在亡灵生物的面前。死亡的士兵在亡灵的黑暗魔法下，以骷髅之身重新站立，屠杀人类。我们的败势就一发不可收拾。战斗不再是为了胜利，而是为了活命。身边倒下去的战友会在顷刻间挥刀砍向自己，仅仅是恐惧就已经将我们的精神击溃。史丹努不得不下令撤退。我拖着被骷髅砍伤的左腿跟在队伍后面，依靠仅存的求生欲望随史丹努东逃。

亡灵们追逐的脚步一刻不停，不断倒下去的士兵尸体牵引着他们一路追来。恐怖的鬼吟和血腥的气味似乎已近在咫尺，叫人不敢停下疲惫的脚步。薇儿，杰米，相信我，我一定会活着回去；你们是我活下去的动力，我不会就这样死在这里，我一定能再见到你们——不断默念着亲人们的名字，我拖着伤腿艰难地行进。突然一匹骏马从前面折返过来，拦住了我的去路。我抬起头看，坐骑上裹着厚厚盔甲的正是我们的英雄史丹努。

“你！……扛起军旗，向南走！”史丹努并不像雕像塑造的那般高大威猛，命令的口吻在逃跑时多少显得有些底气不足。

“为什么？”我不安地问。

“唰”的一声，史丹努拔出了他的剑，笔直地点在我的喉咙上。剑锋放光，异常冰冷的感觉传递着死亡的信息。天，这是我铸的那把剑！

“你的死能换来我的生。我是英雄，为了我，你应该清楚自己该怎么做！”我看不到他冰冷厚重盔甲下的眼睛，我想那应该是猩红色的。

一面残破的人类军旗，一个受伤的步兵，一腔的悲愤与绝望，我走向了南面。每一步都在身后越来越响亮的追杀声中愈加沉重、缓慢。当白骨海洋似的骷髅大军将我围住时，我放倒了军旗，等待着千万把骨刃撕碎我的身体。这时，白骨中闪现出一位武士模样的人，骨羊外形的怪物坐骑，寒光闪闪的利剑，一头凄冷的白发。我脑海中迅速闪出一个传说中的名字：亡灵之王阿萨斯！难怪我们败得这么惨，原来是这个魔王的部队。他的每次出现都意味着邪恶与灾难。

从阿萨斯阴郁的脸庞上看不出任何表情，他上下打量着我，慢慢地说：“我们就是被这样一个步兵耍了么？”注定的结局让我敢于直视他的双眼，没有恐惧等于对他的不敬，他的眼神告诉我，他显然被激怒了。突然之间，他扬起手中的利刃，一道黑光直射出来，将静待死亡的我击倒。但奇怪的是我竟然还能听到他说：“作个亡灵侍僧来赎罪吧！”随后的剧痛让我渐渐失去知觉，仿佛灵魂在遭受鞭挞……

“轰！”，一声巨响将我从回忆中惊醒。矿内石崩尘飞，金矿遭到袭击了！身边的同伴们鬼嚎着冲向矿外，人类发动进攻了。我也从快要坍塌的矿中逃出。不出所料，人类的部队利用飞艇从天而降，直袭金矿。数十名人类骑士挥剑冲过来，看来侍僧是他们猎杀的第一目标。死亡城堡中一片混乱。直觉告诉我他们不会再认得出我了，带我回去绝无可能。我该逃向哪里？一名威武的骑士直奔我而来，快速冲到了我面前。眨眼间，利剑已经破空刺来。我已不准备作任何无意义的抵抗，死在人类剑下可能是个较好的结局吧。骑士的眼神里满是杀气，告诉我定然逃不过这致命一击。

“安……安东尼？不！不要！安东尼，我是乔！”可惜我的悲鸣发出的只是“嘶、嘶”的亡灵之音。剑光闪过，我被掀翻在地。

阿萨斯率领亲兵杀了回来，逼退了偷袭的人类部队，安东尼带骑士们乘飞艇撤离了。阿萨斯在打扫战场时，看到了重伤的我，这个他“创造”出来的侍僧。“我不会放过利用你的任何可能。”他竟然将羞恼发泄到了我这个曾经的人类身上。再一次噩梦般的痛苦随着他挥出的剑从天而降。天，我怎么了？痛苦的感觉布满全身。我发现自己在飘起，我的亡灵躯体在瞬间灰飞



烟灭；我成了一团雾，一片黑影，所剩的只是一个灵魂，且被邪恶的意念重重缠绕。“阴影，这是你新的名字！”阿萨斯阴笑着说道，“去吧，完成你的使命，把那群可恶人类的动向报告给我。”

仇恨！压抑在心中的仇恨瞬间燃烧了我的灵魂！为什么？为什么会是这样？我做错了什么？是人类！是这些假仁假义的人类！他们让我变成了今天这副模样。我要复仇，我要报复他们，我要出卖他们！不，谈不上出卖，我早已不是人类；我是亡灵，邪恶的亡灵！

悲愤的我带着仇恨之心被传送到了人类地区。这是落日山吗？找不到它在我记忆中的模样了，现在的落日山焚烧在战火之中，死亡笼罩了整个人类的战地。还好，没有侦察魔法的控制，我轻易就进入了东坡人类的营地，他们的卫兵视而不见。这就是阴影的能力吗？哈，好极了，这里的防守很脆弱，只有少数的法师驻守，人类将重兵都压在了落日山西坡，看来是要做个陷阱拼死一搏了。可惜你们打错了算盘，现在我要开始冥想，将意念传送给阿萨斯，让他杀向东坡，彻底摧毁人类后防，将所有人都变成侍僧，变成阴影！总之，我要让他们尝尽我所受的屈辱和痛苦！

等等！那个身穿高级法师袍的女法师怎么这样眼熟。高挑曼妙的身材，金褐色的披肩长发，碧蓝闪亮的眼睛……薇儿！真的是她！她依然那么美丽，那么从容。2年了，她过得好吗？与安东尼结婚了吗？她还记得那个曾经深爱着她的乔吗？

杰米！我眼花了吗？不，没有错，是杰米，她跟在薇儿的身后。他怎么在这？“天哪，杰米！杰米！我是乔啊，我是你哥哥啊！我就在这！”我快步冲向前，在他身边疯狂地呼喊着。

可是他们没有任何反应；他们看不到我，也听不到我的话。在这一刻我忘记了我已经是个阴影，我已无法引起他们的注意。

“薇儿姐姐，你放心，我一定会给我的哥哥报仇，我要杀光这些亡灵！”杰米手中的剑在他的紧握之下格格作响。两年不见了，他现在已经是个英俊挺拔的少年战士了。

薇儿深蓝色的眼中浮出了泪光，轻轻地说：“杰米，总有一天我们会告慰你哥哥的灵魂。我曾经深爱着他，但直到他牺牲我还没有对他说过。”

“我就在这里啊！我爱的人啊！我不要你们牺牲，我不要你们送死啊！”我痛苦地呐喊着，心如刀割。这就是我的命运吗？命运为何如此对我？

突然间，一阵刺痛的感觉，那是阿萨斯冥想的意念，从远方传来。他沙哑的嗓音在我耳边响起：“阴影，你的任务完成了吗？人类的后方在哪里？”

我努力平抑激动的情绪，将意念冥想传递回去：“西坡！那里的防守很弱，适合偷袭。”我很庆幸在最后关头能够重新作选择。

“不好！有亡灵的意念在这里。”薇儿的法杖察觉到了我的冥想，急促抖动起来。

“小心，杰米！”薇儿说着便挥动法杖，施展起光魔法。

“不，不要，不要这样……”惊恐的我全身抖动，那不是对死亡的恐惧，而是心被撕裂的痛楚。他们不会知道这是我，是乔啊！

一道强光闪过，我丑陋阴暗的阴影躯体，瞬间暴露在薇儿的光魔法下。

“亡灵阴影，你的死期到了！”薇儿厉声喊着，白色的法袍在施展魔法时被风吹般的飘起；她的眼神骤然变得凶狠，直瞪着形貌可憎的我，充满了仇恨。这仇恨在她的手中凝聚，一团火焰魔法已经开始膨胀。

“永别了，薇儿……永别了，杰米……”看着我心爱的人，我在心中轻念。一道强大耀眼的光芒笼罩过来，我渐渐融入到这片光芒之中。在那里，我仿佛感觉到了天堂，亲人们环绕在我的身边。我爱的人啊，送上我最后的祝福：

“我爱你们，一定要好好地活着，我将永远深爱你们。

爱你的人儿啊，怎能将你遗忘；遥远的战场上，你誓死保卫家乡。

你爱的人儿啊，思念愁断衷肠；故乡的归途上，我等你凯歌高唱。

盼你坚强啊，怕你迷茫；今夜的星光下，又见你温柔的脸庞……” 



"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《半条命2》《波斯王子2——武者之心》

《荣誉勋章——血战太平洋》心得3则

■浙江 何琦

关于枪械

本作中的枪械种类还是比较齐全的，握在手里非常有质感，可能是太有份量的缘故，使用起来总感觉不大称手。步枪除非是一枪爆头，否则至少要开上两枪才能毙敌，而且上子弹的时间间隔太久；冲锋枪的后坐力较小，相对地，杀伤力也比较小，远距离使用瞄准模式只能用一发一发的点射才射得准；重机枪也受到弹药限制，难以体会到前作爽快的射击感，而且换子弹会把整个弹夹中剩下的弹药统统浪费；防空炮在对付速度极快的零式飞机时，需要注意把提前量考虑进去。推荐大家使用M1自动步枪、加兰德步枪、BAR自动步枪，它们杀伤力大，点射目标效果不错。本作中的爆炸物比较多（红色油桶、氧气瓶）需要好好利用一下，可节省很多子弹。

关于队友

我们的英雄Tom Colin将不再孤军奋战，自始至终都会有战友与他出生入死。使用方向键可指挥队友作战，↑为向前突击、↓为往后撤退、←为重新集结、→为火力掩护。不知道大家注意到没有，小队其他3名成员是不会挂的，医疗兵Jimmy更是不死之身，一旦倒下很快又会爬起再战。说来很惭愧，很多关卡还是靠这些"不怕死"的队友才过关，所以游戏中不再出现医药包、水壶遍地的情况，取而代之的救星则是医疗兵Jimmy。一般难度下，每一关只有4次呼叫其作紧急医疗处理的机会，只要有他在身边，就算中弹倒地，及时抢救的话你也能被救活继续战斗。

关于敌人

游戏中的鬼子大致上有4种：端着Type100冲锋枪的、拿三八大盖的、战地指挥官和医疗兵。白刃战是狂热崇尚武士道精神的鬼子们期望的，这并不是我们的长处，尽量避开为上策；虽然拼刺刀很爽快，一旦受伤就会不断失血（开启流血选项）就得不偿失了。手雷对付行进中的鬼子基本上是无效的，他们懂得及时躲蔽，不会傻呆呆等着挨炸。燃烧弹不仅能控制延迟爆炸的时间，而且破坏力很大，用它甚至可来对付37式坦克，美中不足的是扔的距离不够远。

关于人族对付剑圣骚扰补充

■北京 naruto

"大软"2002年22期的"乾坤一技"中曾刊登过《TFT1.17版人族解决剑圣骚扰》一文，在下觉得有较多不足之处，故作此文供大家参考。

首先声明，建造中的建筑护甲是很弱的，要想用它堵住攻击力高的剑圣是不现实的。剑圣可选择拆掉这个半成的建筑，从容逃跑。而且，当剑圣踏进你的基地后，你让一个农民去造建筑堵路，对方会怎么做？无疑是杀掉你造建筑的那个农民，这样其实是让农民找死。其次，造一座建筑并中途取消，是要扣除一半资源的，此举很不划算。

我的看法是：安分点，造两座圣塔，注意，是两座。或许有人觉得这个想法太变态了。但仔细想想，一座圣塔能够挡住对方骚扰的意图，打消剑圣进来的念头吗？当然不能，但两座圣塔就不同了。圣塔一次烧魔20点，两座就是40点。剑圣的魔法不超过250点，也就是说，15秒左右，就可让剑圣连放疾风步的魔法都没有。而你的任务就是看准，他打你哪个农民，你就把哪个农民变成民兵，这样做不是为了和他单挑，而是为了加快移动速度，与之周旋。因此，只要微操好一点，完全可一个农民也不死，并把剑圣的魔法烧个精光。这是一座圣塔不能办到的。这时，再把你的部队拉回来，杀他个回马枪。

以上是在下的一点拙见，仅供参考。

TFT蛮横的2VS2战术——双巫妖发威

■湖北 孤城梦

兵法有云：“背水一战，破釜沉舟，将士将置死地后生。”拼死一搏的战术，大多没有回旋的余地。TFT中也是如此，我在这里介绍一种魔兽2VS2的搏命战术。

战术要求：己方两家都使用不死族，都首发巫妖。两家的开局流程都为：兵营、房子、祭坛、商店、兵营。这种开局使得两家在一开始就能拥有了4座兵营。两家的巫妖造出后，立刻卖掉回城卷轴，这样能有足够多的钱造兵。当每家都拥有五六个食尸鬼后，就开始对对手进行压制。由于有4个兵营爆兵，在初期的战斗中，我方兵力占明显的优势。但这些优势，并不能保证对敌人的一击必杀。这时，我方的两个巫妖就要起到决定胜负的作用了。使用巫妖的霜冻新星打击对手的部队，一级霜冻新星能使目标受到100点伤害，对目标周围所有单位造成50点伤害，并且减慢它们的移动和攻击速度。一级霜冻新星对低级部队的杀伤力是非常恐怖的，两个巫妖能连续施放4个霜星，这4次打击，对本来兵力就不占优势的对手，简直就是灭顶之灾。当巫妖升二级后，升“黑暗仪式”为第二技能，然后不断吞噬食尸鬼和骷髅，在海量食尸鬼的支持下，使出“霜星无限连”定能见人杀人，遇神弑神……

一开始卖掉回城，能让己方拥有更多的钱爆兵，4兵营爆兵，能使初期有绝对的兵力优势。但这招就像一把刚剑，宁折不弯。如若初期失败了，之后就会陷入困境。这个战术，不但霸气十足，极具个性，而且杀伤力极大。由于战术很特殊，可谓是剑走偏锋，让人防不胜防。

《二战英雄》战地手册

■浙江 何琦

《二战英雄》是一款近似《盟军敢死队》的即时策略游戏，相信本作会让众多铁杆盟军Fans雀跃不已。但与盟军隐蔽战斗不同，本作基本上是以小分队形式荷枪实弹地与大批敌人进行殊死战斗。

士兵VS士兵：玩家可操控的士兵人数与电脑相比绝对处于劣势。好在战斗影响范围之外的电脑士兵是不会来支援的。由于没有了腹背受敌的威胁，我们尽可大胆采用分片吃掉或者引诱伏击的战术方针。战斗时要注意：小分队成员的位置要尽量分开，这样不仅能减少伤亡，而且还能达到相互间火力掩护的目的。建议全员切换到自动射击模式，并且至少有一名队员配备有轻机枪（步枪也不错，威力大、射程远，就是子弹很难得到补充）。按下Ctrl／End键可直接控制射击（直接控制比自动射击要精准得多），红色在射程之外，绿色在射程之内，黄色为已瞄准。

士兵VS装甲车（坦克）：游戏中最让人头痛的莫过于摆平这些皮糙肉厚的铁家伙了。如果搞突然袭击的话还好，悄悄地摸上去一顿反坦克手雷、火箭筒就搞定了，麻烦的就是正面与坦克对话。切记一点，本作中坦克的履带是其最大的弱点，断了履带的坦克只能是“被拔掉牙齿的老虎”，再也无法到处施展淫威。只需要利用现有的反坦克装备，击毁炮塔，干掉里面的坦克乘员，修复受损的坦克或装甲车之后，反过来还可为我所用。

坦克VS士兵：虽然说坦克对于子弹以及小口径火炮完全免疫，但面对数量众多且行动迅速的电脑士兵，炮塔奇慢无比的转速又严重制约了攻击，所以难免顾此失彼，一旦被炸断履带，只得瘫痪在一边，很难摆脱任人宰割的局面。笔者建议各位在攻关时，手动控制的同时也将自动射击模式开启，尽量在我方坦克左右两个侧翼布置士兵或其他装甲车守卫。德军坦克的机枪装载在炮塔上比盟军、苏军的坦克，火力覆盖范围更为广阔，HE炮弹爆炸范围更广，是对付步兵的最佳武器。

坦克VS坦克：个人认为德军坦克性能从防护到火力都较优，唯一不足便是炮塔转速太慢。但瑕不掩瑜，强烈推荐大家多多使用德军坦克（特别是虎式）。尽量以我方坦克的正面面对敌军坦克（此处装甲最为厚实），使用蓝色的AP弹，很容易做到一击必杀。如果有必要，还可派人边打边修理。

《罗马——全面战争》与元老院开打

■江西 张弛

“在《罗马——全面战争》中，想必大家都对元老院那群老疯子深恶痛绝，很想海扁他们吧！但对于元老院，战争那个选项是灰色的，不能按。下面我就把已知的几种快速和元老院开打的办法介绍一下。

1.最便宜最省钱的办法就是用刺客。派N个刺客去杀元老院老大，2～3个回合后有90%的可能你就会出现Outlaw，然后就可全面开打了。

2.尽可能扩大疆土，一直到元老院来下命令叫你自杀，不答应就开打。

3.人民支持度到7个，就可造反，这个办法最慢。

4.买下三大家族中随便一家的城市（当然你有钱也可去买罗马），然后10回合内对方会叫你归还城市，你若不还，很大可能就是直接开战。

不过，达成上面的条件之前，还是先考虑一下自己的实力为妙！

新年改版，不再对各位熟知的游戏进行赘述；间接扩容，争取为大家带来更多更好的最新补丁！本期主打推荐“《罗马——全面战争》游侠原创新编MOD《大秦帝国》”。

■游侠补丁网 水寒

《波斯王子2》补丁
（Prince of Persia：Warrior Within）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/POP2minicd.zip
使用方法：较繁琐，详见压缩包内ALI213.txt的具体说明。
补丁效果：游戏时无需放入光盘（感谢游侠论坛网友vioes独家原创制作）。

《职业进化足球4》补丁
（Pro Evolution Soccer 4）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/pes4cd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《职业进化足球4》v1.10版完美升级档及补丁
（Pro Evolution Soccer 4）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/PES411cd.zip
使用方法：将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：任意版本均可直接升级至v1.10版；无需安装官方升级档，且游戏时无需放入光盘。

《职业进化足球4》商店所有物品存档
（Pro Evolution Soccer 4）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/pes4allshop.zip
使用方法：将压缩包内的KONAMI-WIN32PES4OPT文件覆盖到游戏安装目录下的Save\Folder1目录下。
补丁效果：开启商店所有物品（感谢xsunstar制作）。

《职业进化足球4》5项属性修改器
（Pro Evolution Soccer 4）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/hlm-pest.zip
使用方法：先执行修改器，再启动游戏；游戏中按热键1～9触发相应功能。
补丁效果：包括无限时间、无限PES商店点数、无限资金、主客队比分瞬间20或归0等修改项目。

《职业进化足球4》目前最完美转会更新及俱乐部实名存档第3版
（Pro Evolution Soccer 4）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/pes4allclub.zip
使用方法：将压缩包内的KONAMI-WIN32PES4OPT文件覆盖到游戏安装目录下的Save\Folder1目录。
补丁效果：堪称目前最新最好的转会更新及俱乐部实名存档（感谢游侠论坛网友出月原创制作）。更新了如下内容：第5页俱乐部的全部实名，13座体育场的实名，19支国家队的23人最新名单和阵形，俱乐部的最新转会和国家队的最新人员名单，大量的主要俱乐部和全部国家队的最新球员号码，不符的球员长相、发型、肤色和左右脚等各方面的问题……具体更新明细请查阅压缩包内的Readme.txt文件。

《罗马——全面战争》游侠原创新编MOD——《大秦帝国》v0.32.16 Final
（Rome：Total War）

这是由游侠NETSHOW论坛的罗马工作组全力精心制作的新游戏，全面再现了大秦帝国的历史战争，精彩之处请玩家们进入游戏后自行体会。具体的内容讨论请到游侠论坛的罗马专区。感谢这些无私的工作组成员，有了他们，游戏世界更精彩！由于本MOD容量达46M，下载地址提供的是游侠新技术下载包。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/romebt.exe
使用方法：执行Romebt.exe进入游侠新技术下载界面，加速下载46M的完整补丁，而后直接执行补丁安装即可。
补丁效果：完美原创了大秦帝国各种兵器的战争模式，整个游戏成为全新的讲述大秦帝国历史战争的新游戏（游侠网小旅鼠制作了精美的高压缩安装包，并且自带了原游戏的备份）。

《吸血鬼——避世血族》补丁
（Vampire：The Masquerade Bloodlines）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Vampirecd.zip
使用方法：较繁琐，详见压缩包内ALI213.txt的说明。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《罗马——全面战争》游侠论坛精华补丁经典合集
(Rome: Total War)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/RTWall.zip
使用方法：详见压缩包内各精华补丁的具体说明文件。
补丁效果：游侠罗马论坛上最经典的各种补丁及修改器，如单位编辑器、火箭补丁、原创剧本等（感谢辛勤整理补丁的游侠罗马论坛版主约修亚和提供及制作的游侠罗马论坛众多网友）。

《冰风溪谷Ⅱ》（简体中文版）字体修正补丁
(Icewind DaleⅡ)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/icewind2cnf.EXE
使用方法：将补丁拷贝到游戏安装目录下执行即可。
补丁效果：修正了原中文版字体太小的问题（游侠网小旅鼠根据游侠论坛网友56493358提供的方法改良制作）。

《冰风溪谷Ⅱ》游侠完美官方简体中文汉化包
(Icewind DaleⅡ)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/icewind2cnali213.EXE
使用方法：直接执行汉化包即可。
补丁效果：任意英文版本均可转换为正式官方简体中文版，含中文字体修正，且游戏时无需放入光盘（游侠网小旅鼠根据官方简体中文版精心制作）。

《太阁立志传Ⅴ》（繁体中文版）游侠论坛原创新编剧本——《天阁之乱》v3.0正式版

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/tk5new30.zip
使用方法：将压缩包内的ECF00001.*释放到“我的文档/KOEI/Taikou Risshiden5/EVENT_TW ”文件夹下，详尽剧情触发条件（可作攻略用）参见压缩包内说明文件。
补丁效果：整合了游侠太阁论坛数个出色的新剧本，原创了本能寺之变之后的全新历史（游侠太阁论坛网友zqj2004精心制作）。

《止痛药——杀出地狱》补丁
(Painkiller: Battle Out of Hell)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/pbohcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《席德梅尔之新海盗》完美补丁
(Sid Meiers Pirates)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Piratescd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《半条命2》各项属性修正完美补丁v04版
(Half-Life 2)

包含了一个APE的修正补丁；增加了遭受攻击时两旁会出现红色警告标识的显示；增加了HUD上的数字有横纹效果的显示，变化时会闪动；增加了第二武器弹药量的显示；128MB内存限制且去掉了Consol的Launcher.exe（可显示动态实时背景）；激活了所有关卡的Autoexe.cfg；修改过的多功能Config.cfg等。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/hf2Phoenixgo.zip
使用方法：将压缩包内Half-Life2目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录，建议使用前备份将被覆盖的文件。
补丁效果：修正了各种目前存在的问题，推荐下载（感谢游侠论坛Phoenixgo原创制作）。

《半条命2》超级属性修改器集锦（共4款）
(Half-Life 2)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/hl2trn.zip
使用方法：先执行修改器，再启动游戏。游戏中按各修改器面板标注的热键实现相应功能。
补丁效果：4款修改器共包括无限生命、弹药、装甲等近20种修改项目。

《荣誉勋章——血战太平洋》v1.1版完美升级档和补丁及3项属性修改器
(Medal of Honor Pacific Assault)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/mpp1cd.zip
官方v1.1升级档下载地址：http://www.avault.com/pcrl/patches_temp.asp?patch=mohpa
使用方法：先执行官方升级档将游戏升级到v1.1版，再将压缩包内的Mohpa.exe覆盖到游戏安装目录。修改器方面，先执行修改器，再启动游戏；游戏中按热键F1～F4实现相应功能。
补丁效果：顺利将游戏升级到v1.1版，且游戏时无需放入光盘，包括无限生命、弹药和装甲等修改项目。

晶合聊天室（第153期）

聊天室编号：2005010153
聊天室主题：新年新气象
聊天室OP：King

办公室突发事件：京城大雾弥漫，伸手不见五指……小编我深一脚浅一脚地终于走进办公室，听到熟悉的电脑机箱的嗡嗡声，这个热泪盈眶啊！斜刺里闪出一位脸色惨白、两眼放光的青年，一把抓住我的手，激动地说："外卖，你终于到了。偶已经饿了2天了！"

下期预告：聊天室的论坛就要在新浪的"大众软件专区"中开设了，欢迎大家进去参与讨论。

TOP TEN评说

给我一个投票的理由

角色类游戏的"眼球"方向在于：优质的音乐、画质，最最要紧的是要有"扣"人的情节；不能是大量的任务，让玩家陷入无穷的"奔命"之中。游戏也不能仅仅是游戏，也要有一定的知识性、趣味性；重要的是要能够让玩的人不再只是孤独，而应该是有较多可以自由发挥的地方。这才是游戏的中心。（61.185.56.73）

现在的单机游戏都是外国的哦~~~国产的都飞入网络的怀抱了……（218.85.180.39）

窗前明月光，桌上手一双。左手翻攻略，右手鼠标上——玩《苍之涛》（202.107.170.66）

为什么选CS？道理很简单，看看那么多CS专用键盘就知道了。试问：还有哪个游戏能让硬件厂商专门生产面向一款游戏的专用键盘？（218.58.97.199）

现在的单机游戏越来越少，可供我们玩的就更是凤毛麟角。现在我们唯一能做的就是：回味以前的那些老游戏。（天津 王浩）

魔兽世界：梦醒了，世界还在沉沦着……（222.40.196.124）

OP：投票的理由就是投票有奖啊！——林晓姐姐，我替你做广告，也有奖品么？对了，网投时别忘记写上自己的名字，说不定你的大名就能在杂志上出现呢。

电脑发烧实录

■云南 等待天晴的雨

本人与吾友共住一寝，由于两人都属于菜鸟级的电脑玩家，为了提高计算机水平，不得不将生活术语化。起床就是开机，洗漱便是自检，打扫卫生叫排列图标，看着作业题在那里发楞称之为待机，想起有许多事情未做但又忙不过来叫系统忙，记忆不牢固的知识称之为RAM存储。

一日，本人出现财政赤字（原因是本寝室无Computer，因此只好泡阅览室，疯狂地玩网游），去食堂只好打一份菜。吾友见了，问："是不是你的系统即将崩溃啊？"我点点头。吾友将他的菜放在我面前，说："Z（这）盘资源共享吧，给你来个系统紧急修复。"

OP：出现财政赤字居然还能打一份菜，我们当年到了月底只有馒头加酱豆腐，在那个时代称之为无盘工作站。

怀旧时光

记忆最深的游戏瞬间

格斗！WIN!

■网友 akin_2

记忆最深的游戏瞬间是街机上的格斗游戏《月华剑士》。当时学校有个狂人在此游戏上与人格斗10场能胜9场半。我就向这狂人挑战。5场，对方用枫、雪姑娘、幻咒师小MM、晓武藏和我的李烈火对决。虽然胜得艰难，但最终还是证明了中国功夫就是比日本武道强。最后一场是两个李烈火之间的对决。第一局，对方在HP多过我一倍的情况下性急地使用了大招，结果被我使用闪避躲过。所谓性急吃不了热豆腐，他本想烧死我却反被我烧死。第二局，两人都只剩一点HP，我选择了连击，对方则硬挡，意图在我连击落后的时间进行防守反击。可惜他忘了他只有一点HP而已，只能眼睁睁看着自已被磕死。他一声惨叫，胜利再次属于我。五连胜！一个辉煌的时刻，我赢得了一场别人都认为我不可能赢的比赛。

OP：既然已经"证明了中国功夫就是比日本武道强"，何必还要再打。本是同根生，相煎何太急。

推荐游戏

《半条命2》：推荐这个游戏不需要理由。

《实况足球8》PC版：一个月前再次动心打算买PS2，《实况足球8》PC版为我节约了2000大元。对于我，实况就是买PS2的全部理由。

《祖玛》：你无聊么？我很无聊，这就是你必须玩祖玛的全部理由。



印象深刻的游戏

侠客英雄传——这是我接触的第一款RPG（之前接触过一款波斯王子，也算是ARPG吧。要跑又要跳，还得用剑战斗，没能通关，所以印象不深），可以自己控制着小人在地图上跑来跳去，然后把冒出来的敌人打败。从来没有过的游戏体验一下子就吸引了我，至今仍然可以感觉到那天下午温暖的阳光和这款游戏给我带来的那种甜蜜的满足。（我很少打TV GAME，因为反应慢；操纵人物直接战斗是我最不喜欢的游戏方式，所以即使在PC里也一直喜欢采用回合制战斗方式的RRG。）

天使帝国II——给我印象最深的就是，在费尽力气打到最后一关时，突然死机，无法重启。当时脑子里只有四个字"万念俱灰"，现在想想觉得非常可笑，但当时的感觉确是那么的真切。另外，让我记住它的原因是，那时刚刚出了《大众软件》，我就是因为想看这个游戏的攻略才开始买它的，那是1995年8月。

求婚365日——类似于大富翁类的游戏，在365日的时间里追求一位MM。其实它是一款很平庸的游戏，之所以让我记住，是个有点奇怪的原因。那时我第一次知道游戏里有秘技之类的东东，好像是输入什么字符后，就可以控制人物走的点数。所以我一直在游戏中感到很轻松，不但金钱、魅力、知识等各项指标第一，而且还赢得了每个周末与小姐约会的机会，相爱指数遥遥领先。正当我以为胜券在握，但结尾时姑娘却嫁给了一个一无是处的小子，我几乎都要发疯了。大家猜猜原因？原来是游戏的一个Bug，我的钱太多了，结果成了负数，电脑判定我是个穷光蛋。哈哈，真是太讽刺了！从此我不再在任何游戏中用任何秘技，也不做任何修改。

侠客行（MUD）——是一款文字MUD，第一次让我那么迷恋地打一款游戏。所以，尽管我现在不打任何网游（下棋算吗？），却可以理解那些朋友迷恋的心情。当时，我是一个机房的技术负责人。有一个长假期，所有的人都放假了，连续几天都只有我一个人值班。我完全沉浸在这个游戏的世界中，几乎24小时地打；有时太困了，就眯二三个小时，然后再接着打。当时我扮演一个叫梅梅的MM角色，由于PK的原因和游戏中的BF闹别扭。他开始不理我了，于是当着他的面，梅梅愤而自杀，是真的自杀，即删除了这个人物。我记得当时屏幕前的我泪流满面。在那一瞬间，我真的以为自己就是梅梅，委屈、愤怒、不甘心，甚至绝望之情充满了我的心。30分钟后，我又注册了另一个ID进入游戏，向当时这个游戏中所有的人问道：一个人一生可以受多少次伤？（当时有人"好心"地回答：这问题太傻了。菜鸟，你可以受无数次伤。）一个人一生可以流多少次泪？抚平伤口，脸上的泪水会不会干？擦干眼泪，心里的伤还会不会痛？曾经的年少轻狂多年后会觉得可笑，但曾经的真实感受却依然觉得珍贵。

其实，玩游戏最重要的在于玩家自己的感受，别人如何评价是不重要的。非常希望可以和大家分享游戏的乐趣和感动。

OP：感动中……

■网友 saml64

游戏诗歌

《暴雪的魔兽》

改编自《印第安老斑鸠》

天空中怎么会有狮鹫
低头又看见一队人兽
夜精灵的树缓缓走过
就要开战喽

有一条被召唤的火毒蛇
静静矗立在远方山坡
在等待部队来会合

憎恶啃食着小鹿的骨头
恐惧魔王的群蜂腐臭
地图上四个种族决斗
谁笑到最后

从一头被杀死的科多兽
钻出一只残废的火枪手
人族的火枪手
不贵血还多
经济很危机也能造一个
火枪手真的很优秀
敌人死了他功劳是最多
夜灵女猎手骑一头野兽
小精灵怕羞,建筑物会走
这里什么奇怪的事都有
包括那双头兽
兽族的老牛头
辛苦地巡逻
看到有一队蜘蛛在做窝
躲到阴暗的角落
一道非常漂亮的冲击波
恶魔猎手变身后
想回来报仇
见到山王个子矬
当是火枪手
他面带微笑地对猎手扔锤头
猎手昏了头
这首歌是想说
魔与兽的战斗还真是
猜不透，什么都有

关于网吧游戏排行榜的调查报告（摘要）

■晶合实验室 辰

……

从1995年开始，大众软件的TOP TEN排行榜几经变化，先后增加了软件排行榜、网游排行榜，不过通过读者票选这个方式始终没有改变。从2005年开始，我们增加了网吧游戏排行榜，这个排行榜是由我们的信息员队伍在全国各地的网吧采集而来的报告所决定的。网吧游戏排行榜不区分网游和单机游戏，混合评选出最受网吧玩家欢迎的游戏。

信息员	李勇	调查时间	2004年12月6日13时	网吧名称	书平网吧
调查地点	北京市丰台区蒲黄榆******			网吧规模	200台
安装的游戏（全部）		梦幻西游、A3、奇迹、传奇3、魔力宝贝、CS、魔兽、传奇世界、******			
玩得最多的游戏					
游戏名称	CS		使用人数	**	
游戏名称	梦幻西游		使用人数	**	
游戏名称	魔力宝贝		使用人数	**	
游戏名称	魔兽		使用人数	**	
游戏名称	奇迹		使用人数	**	

信息员	风灯凌乱	调查时间	2004年12月6日23时	网吧名称	金浪网吧
调查地点	陕西省西安市******			网吧规模	1000台
安装的游戏（全部）		A3计划、仙境传说、传奇3G、侠客天下、冒险岛Online、凯旋、刀剑Online、剑侠情缘、******			
玩得最多的游戏					
游戏名称	魔兽争霸		使用人数	**	
游戏名称	CS		使用人数	**	
游戏名称	传奇		使用人数	**	
游戏名称	冒险岛		使用人数	**	
游戏名称	梦幻西游		使用人数	**	

信息员	李婷	调查时间	2004年12月7日**时	网吧名称	神州网吧
调查地点	湖北省武汉市******			网吧规模	100台
安装的游戏（全部）		******			
玩得最多的游戏					
游戏名称	奇迹		使用人数	**	
游戏名称	传奇		使用人数	**	
游戏名称	CS		使用人数	**	
游戏名称	天堂		使用人数	**	
游戏名称	仙境传说		使用人数	**	

本期调查共动用本刊信息员12名，采集了北京（华北）、上海（华东）、武汉（华中）、广州（华南）、沈阳（东北）、西安（西北）、成都（西南）共七大区的7座代表城市。每座城市调查网吧3～6家，共计调查网吧31家。

……

因为篇幅所限我们就不将调查结果在此一一公布，调查表中“*”部分因各种原因暂时不便公布（如“安装的游戏”涉及版权和页码等问题），请大家原谅。如果您对我们的数据有所疑问，或者有什么好的建议，又或者希望加入到我们的调查队伍中来，欢迎您来信提出。另外，再告诉大家一个好消息，我们的TOP TEN网络投票终于有了自己的独立域名www.topten.com.cn，欢迎大家常来光顾，我们将“礼”待有佳。

TOP TEN

龙虎榜 我正在玩的游戏

1月

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	国内代理	
1.剑侠情缘Online	571	西山居	2003年	金山公司	↑
2.泡泡堂	554	Nexon	2003年	上海盛大网络	○
3.魔兽世界	495	暴雪	2004年	无	New
4.天堂II	486	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	○
5.梦幻西游	317	网易	2003年	网易	↑
6.大话西游II	295	网易	2002年	网易	↑
7.石器时代	237	JSS	2001年	北京华义	↓
8.魔力宝贝	211	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯	↓
9.传奇3	193	Wemade	2003年	光通通信	↑
10.仙境传说（RO）	178	Gravity	2003年	游戏新干线	↓

单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	国内代理		
1.魔兽争霸III——冰封王座	816	BLIZZARD	2003年	奥美	○	8.5
2.暗黑破坏神II——毁灭之王	782	BLIZZARD	2001年	奥美	↑	8.9
3.仙剑奇侠传三	761	大宇	2003年	寰宇之星	↑	7.8
4.星际争霸	685	BLIZZARD	1998年	奥美	○	9.2
5.半条命——反恐精英	634	SIERRA	2001年	奥美	↓	8.8
6.仙剑奇侠传	572	大宇	1995年	晶合时代	○	8.6
7.轩辕剑叁外传——天之痕	413	大宇	2000年	上海育碧	↑	8.2
8.轩辕剑外传——苍之涛	395	大宇	2004年	寰宇之星	↓	7.8
9.FIFA 2004	327	美国艺电	2003年	美国艺电	↓	8.0
10.仙剑奇侠传二	259	大宇	2003年	寰宇之星	○	7.1

网吧流行游戏排行榜

1.半条命——反恐精英
2.魔兽争霸III——冰封王座
3.传奇3
4.冒险岛
5.泡泡堂
6.梦幻西游
7.天堂II
8.传奇世界
9.仙境传说（RO）
10.联众游戏平台

说明：

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

本期网吧流行游戏取样于北京、上海、武汉、广州、沈阳、西安、成都7座代表城市的31家网吧。其中有1000台以上电脑的网吧2家，300台以上电脑的网吧9家，100台～200台电脑的网吧15家，50～100台电脑的网吧5家。由于各地的文化差异，玩家选择的游戏也有差异。星号代表该游戏在网吧中流行的程度，星号越多，表明该游戏在各地网吧被玩的频率越高。

Follow me!!

西沙群岛7日游……

三百万张新手卡，赠送三千万小时！
多种集卡组合乐趣、等你兑出重重惊喜！
西沙七日游！N种虚拟物品……
让快乐指数随心情加速度几何看涨
也让自己满载而归
《航海世纪》之新年新手刮刮卡行动
怎能不叫你high到白云尖！

40万玩家挑战公测极限!!

www.hanghai.com

航海世纪

VOYAGE CENTURY

《航海世纪》之新年新手刮刮卡行动

活动说明

1. 活动时间：1月20日-3月20日
2. 本活动集新手卡冲值、组合兑奖、刮取翻倍游戏时间于一体，共设七种海域。由于此卡有获得免费倍数时间的机率，所以当您启用新卡后，建议结合手中卡型，合理选择冲卡阵营。一个帐号最多可以充值7张"同一海域"卡号，组合多多，机会多多！
3. 根据官方兑奖方法，可以通过多种组合，换取西沙七日游及N种虚拟奖品。
4. 具体活动内容及奖项查询请见官方网站 www.hanghai.com、各地海报或致电活动专线 0512-67240001 0512-67240002 进行询问。

本卡只供一次充值，可供收藏。

本卡活动最终解释权归北京游戏蜗牛网络技术有限公司所有

研发运营 
苏州蜗牛电子有限公司
北京游戏蜗牛网络技术有限公司
地址：北京市朝阳区十里堡甲3号京港城市大厦A座 都会国际5M（100025）
商务电话：86-010-65566779 客服电话：0512-67240001 67240002
客服邮箱：Gamemaster@snailgame.net

总经销 
北京晶合时代软件技术有限公司

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
ISSN1007-0060
刊号：CN11-3751/TN